

AÇÃO

130 ESTRATÉGIAS

GAMES

EDITORA
AZUL

AS MIL FACES DE SONIC

ELE VIRA POSTE, MURO,
ARGOLA, O QUE VOCÊ QUISER!

ESPECIAL
TESTE COM
OS JOYSTICKS
NACIONAIS



SAIBA TUDO SOBRE A
SEGA

LANÇAMENTOS MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO ★ INDIANA JONES E A ÚLTIMA
CRUZADA ★ THE SECRET OF SHINOBI (MASTER) ★ SILKWORM ★ GUNDEK ★ HARLEN
GLOBETROTTERS ★ TOTALLY RAD ★ POWER BLADE (NINTENDO) ★ SUPER VOLEYBALL
★ ALIEN STORM (MEGA) ★ ULTRAMAN ★ SUPER GHOULS AND GHOSTS (SUPER NES)

FINALMENTE UM HERÓI TÃO LOUCO POR AVENTURA QUANTO VOCÊ.



Já que você é louco por aventura, prepare-se: o jogo "Indiana Jones e a Última Cruzada" para o Master System é aventura que não acaba mais. Nele, você vai ajudar esse incrível herói a encontrar o maior de todos os tesouros: o Santo Graal. E como aventura sem perigo não tem graça, juntos vocês

vão ter que andar sobre um trem em movimento, escapar de um zepellin gigante e lutar contra o relógio. Então tire os obstáculos do caminho e vá voando até a loja mais próxima. Você não vai querer ser o último nessa cruzada, vai?



SEGA

Master System®

TEC TOY

AS MIL FACES DE SONIC

Revelamos um segredo pra você barbarizar
este jogo
pág. 42



JOYSTICKS

Nossos pilotos testam as opções do mercado
nacional pag. 22



LANÇAMENTOS

Mônica chega aos videogames pag. 26



GAME CASSETADAS

O lado engraçado do videogame
pág. 58

SUPER MARIA

Estas são as citações para jogos que utilizamos na revista



AÇÃO GAMES

START

Em dezembro do ano passado, pintava nas bancas a primeira revista brasileira de videogames. Era a AÇÃO GAMES, uma edição especial de A Semana em Ação, da Editora Abril. A publicação foi um sucesso tão grande que aqui estamos nós, na Editora Azul, com uma revista independente e mensal. E tudo graças a você, leitor, que elegeu AÇÃO GAMES como a sua revista número 1, a líder nacional de vendas em sua área. Pra comemorar a data, estamos lançando a seção Game Cassetadas — um espaço que mostra o lado engraçado dos games. Outro presentão é a hiperdica do jogo *Sonic, the Hedgehog*, um macete chocante pra você pintar e bordar. É isso aí, moçada: Feliz Natal, Ano Novo e férias (com muito videogame, claro!).

6 Cartas

Os leitores mandam seu recado

8 SOS Games

Nossos pilotos solucionam suas dúvidas

12 Shots

O tricampeão Ayrton Senna estará em *Super Mônaco 2*

26 Lançamentos Master System

Chegam as versões de *Shadow Dancer* e *Indiana Jones*

30 Lançamentos Mega Drive

Conheça *Alien Storm* e *Super Volleyball*

32 Lançamentos Nintendo

Totally Rad, *Power Blade* e mais três jogos

36 Lançamentos Intencionais/Super NES

Vaja *Ultraman* e *Super Ghouls and Ghosts*

40 Superestratégia Mega Drive

Os segredos de *The Secret of Shinobi* (*Shadow Dancer*)

42 Top Secret Mega Drive

Dicas para *Cyberball* e mais sete games

46 Superestratégia Master System

Não perca mais tempo em *Alex Kidd in High-Tech World*

48 Top Secret Master System

Manhas para *Golden Axe*, *Shadow Dancer* e *Final Zone*

50 Superestratégia Nintendo

Viaje ao fundo do mar com a *Pequena Sereia*

52 Top Secret Nintendo

Com dicas para *Ninja Gaiden 3* e outros sete games

54 Personagem

Bart Simpson na versão para o Game Boy

56 Computer Games

Neste número, jogos para PC e MSX

58 Game Cyber

Movês retardes para leitores

Imagem simulada do próprio jogo

SEGA





TEC TOY

**Responda depressa:
qual é o único videogame
portátil que tem 4096 cores,
joga os maiores sucessos
do Mega Drive e do
Master System e funciona
até no escuro?**

artículos vendidos separadamente

Resposta rápida: Game Gear.

Game Gear está aqui,

com a sua famosa tela de

cristal líquido, cores sensacionais e

definição de imagem surpreendente. Game Gear

não tem limites: funciona até no escuro, tem cabo

adaptador para tomada comum* e para isqueiro

de automóvel* e pode ser ligado a outro Game

Gear*, para aumentar ainda mais a emoção.

*acessórios opcionais



Game Gear só podia ser coisa
da Tec Toy.



**GAME
GEAR**

CARTAS

MEGA IMPORTADO

Meu Mega Drive, que é importado, só funciona em preto-e-branco. O problema é do console ou dos cartuchos?

LEANDRO B. WEGNER
Pérola, PR

É do console, Leandro. Seu Mega deve usar o sistema de cores NTSC, que não é "compreendido" pelos aparelhos de TV brasileiros — que usam o sistema Pal-M. Para resolver o problema, você tem as seguintes opções: primeira: verifique se a sua televisão não tem uma chavinha para a mudança de sistema Pal-M para NTSC. Se tiver, basta colocá-la na posição NTSC. Segunda: se você tiver um videocassete que também trabalhe com os dois sistemas, ligue os cabos do Mega nas entradas de áudio e vídeo do videocassete, ligando-o normalmente à TV — como se fosse assistir a uma fita. Selecione o canal auxiliar do vídeo e ligue o Mega. Procedendo desta maneira, você ficará com que o videocassete funcione como um aparelho de transcodificação do NTSC para o Pal-M. Terceira opção: compre um transcodificador para o seu videogame ou mande convertê-lo pra Pal-M.

QUÊ FUNCIONA

Meu primo comprou um cartucho dos Simpsons, mas ele não está funcionando no console, que é Top Game 9000. Já no Family Computer do meu vizinho o jogo funcionou. O que está acontecendo?

SÉRGIO LINDAU
Areado, MG

Aparentemente, Sérgio, não há motivo para que o game não funcione. Verifique se a entrada para cartuchos do seu console não está com alguma sujeira ou se o problema não é

não contato no encaixe. Se em suas investigações você não encontrar algum desses motivos, volte à loja em que você comprou o cartucho e peça para o vendedor trocá-lo. Leve também seu videogame para poder testar o novo cartucho na hora.

SUPER MARIO

Sou lá dos games deste personagem, mas não entendi direito algumas coisas sobre o game Super Mario World. Este novo cartucho serve no Phantom? Quanto níveis tem? Ele já chegou ao Brasil?

FABIANO C.F. LEAL
Rio de Janeiro, RJ

Super Mario World é uma aventura inédita do bigodudo, disponível por enquanto apenas para os consoles de 16 bits da Nintendo (Super NES e Super Famicom). Este novo cartucho não serve nos videogames de 8 bits, como o seu Phantom. Mas já ouvimos fofocas de que a Nintendo estaria trabalhando numa versão do game para 8 bits. Nada oficial, por enquanto. Super Mario World já está disponível em algumas locadoras brasileiras e tem mais de 90 fases. É um game animal.

PODE TROCAR

Tenho um cartucho do Batman para o Mega Drive japonês. Para poder usá-lo no Mega nacional, preciso tirar a placa do game e colocá-la na caixa de um cartucho nacional. Será que com esse vaiém posso danificar os cartuchos?

MARCELO MINSON
Leme, SP

Sem dúvida, Marcelo. A caixa do cartucho existe justamente para proteger a placa contra a poeira, a gordura e o suor das mãos. Manuseando

este material a toda hora, você pode oxidar os contatos metálicos da placa ou até mesmo romper um ponto de solda, o que danificaria o jogo. Não sei se você sabe, mas alguns cartuchos importados cabem no Mega nacional. Basta você remover, com muito cuidado, as pontas de plástico da boca de encaixe do console. Tirando essas pontas, o bocal ficará com um formato mais arredondado, permitindo a entrada de alguns cartuchos importados. Se isso não resolver o seu problema, procure improvisar uma caixa plástica para o seu cartucho ou tente manuseá-lo pelas bordas, com muito cuidado.

GAME BOY

Gostaria de saber quais são os adaptadores para o Game Boy e seus nomes.

TIAGO OLIVEIRA MORITA
Aracaju, SE

A maioria dos acessórios do Game Boy são para iluminar a tela de cristal líquido, que não emite luz. Há uma infinidade de modelos nos Estados Unidos, mas talvez o mais famoso seja o Light Boy, um acessório composto por lente de aumento e luz que permite o uso do aparelho na escuridão. No Brasil, o único acessório fabricado é o Case Boy — uma espécie de bolsa confeccionada sob medida para o aparelho, que permite levá-lo a tiracolo e ainda protege da poeira, guarda e arranhões. Esse acessório já está à venda nas lojas Mesbla, em todo o país.

TURTLE MANIACS

Há alguma possibilidade de a Nintendo lançar o game Tartarugas Ninja 3 ainda este ano? Também gostaríamos de saber sua opinião sobre um problema que estamos tendo com o cartucho original americano das Tartarugas I: ele não funciona no console Top Game VG 8000. Seria problema do meu videogame ou do adaptador?

JORGE PAULO FERREIRA
Rancharia, SP

Até agora só estamos sabendo de um provável lançamento do terceiro episódio das Tartarugas Ninja para o Super NES, de 16 bits. Segundo nossas fontes, o jogo já saiu no Japão, mas até o final de outubro (data de fechamento desta edição) não tivemos mais informações sobre o assunto.

to. Mas fique ligado, pois assim que tivermos alguma notícia nós o daremos para os turtlemaníacos. Quanto a sua segunda pergunta, achamos que o mais provável é que o adaptador esteja com defeito. Arranje um outro acessório desses e faça o teste com o cartucho: se funcionar, o problema era mesmo dele. Senão, o console é que está com algum mistério — não há motivo para que um cartucho original americano não funcione no seu Top Game. As dicas que você pediu para o Tartarugas 1 virão no SOS games, OK? E Cowabunga! para você também.

COMPRAS NO PARAGUAI

Até hoje não consegui esclarecer uma dúvida quanto aos videogames comprados no Paraguai. Algumas pessoas falam que estes produtos não são bons, que às vezes vêm com componentes trocados etc. É verdade?

LAURO H. BARBOSA
Divinópolis, MG

Realmente, é preciso ter muito cuidado com produtos comprados no Paraguai, Laura. Não só os videogames como também outros aparelhos eletrôni-

cos são, muitas vezes, falsificados ou copiados dos originais, porém com uma qualidade bastante inferior. Quando fizer compras naquele país, procure adquirir produtos de marcas conhecidas e evite as falsificações, OK?

COMPATIBILIDADE

Para jogar com os cartuchos de Nintendo americano, Nintendo japonês, Bit System e Phantom System no console Top Game VG 9000, é preciso usar adaptador?

FABRICIO B. COIMBRA
Caetanópolis, MG

Seu videogame tem um bocal para a entrada de cartuchos padrão japonês, que é de 60 pinos. Assim, ele aceita o uso de cartuchos Nintendo padrão japonês sem a necessidade de adaptador. Você precisa usar este acessório, porém, para jogar com os cartuchos Nintendo americano, Bit System e Phantom System.

LEITOR INDECISO

O que eu compro? Um Top Game ou um Master System II?

DENILSON DOS SANTOS
Guaratinguetá, SP

A única forma de ajudarmos na sua escolha é dar informações sobre os dois videogames. O Top Game, da CCE, é um console compatível com o padrão Nintendo 8 bits. Em sua última versão, ele tem uma entrada para cartuchos de 72 pinos e outra para 60 pinos, dispensando o uso de adaptador para usar qualquer jogo Nintendo disponível no mercado. Já o Master System também é um videogame de 8 bits da Sega e só aceita os cartuchos feitos para ele. O Master System II já vem com um jogo embutido na memória e que se chama Alex Kidd in Miracle World. Aconselhamos você a procurar conhecer bem os dois videogames antes de fazer sua escolha, tá?

Cartas para Ação Games —
Cidade Postal 66254, CEP
05749, SP. Diga o que você
mais curte, o que pode ser me-
lhorado ou quais matérias gos-
taria de ter nas próximas edi-
ções. A revista reserva-se o di-
reito de resumir as cartas por
matéria técnica de edição.

BRINQUEDOS LAURA JÁ TEM O VÍDEO GAME QUE DEIXOU OS JAPONESES DE OLHOS ARREGALADOS.

- Incríveis imagens em 3 dimensões
- Cores espetaculares
- Som Digital Estéreo
- Controle de Alta Tecnologia
- Incluindo o novo jogo Super Mario World™



**SUPER NINTENDO
16 BITS**

Nintendo

Most Advanced
Entertainment System

Aceita-se C.C. • Vendas Via Sedex • Grande Variedade de Jogos

• Morumbi Shopping - Fones: (011) 531-7293 • 535-5261
• Shopping Paulista - Fones: (011) 251-2818 • 289-1058



*Brinquedos
Laura*

O Mundo dos Games nos Shoppings

S.O.S. GAMES



SPIDER MAN (Mega)

Vocês conhecem algum truque para mudar de fase? Como eu faço para passar da sétima fase? E a combinação das chaves?

FLAVIO R.N. SILVA
São Paulo, SP

Existe um truque para pular de fase, mas é daqueles que implica troca de cartuchos. Aviso: esta operação pode danificar o videogame ou o cartucho. Coloque o game Super Mônaco GP no console, ligue e tire o cartucho com o aparelho ainda ligado. Em seguida, encaixe o Spider Man e aperte o Reset. Se o truque deu certo, você

vai ver que na tela de opções não tem nada escrito. Aí você tem que mexer no botão Direcional para selecionar as modas normal, hard etc. Aperte o Start, deixe o jogo começar e então aperte novamente o Start junto com os botões A, B e C. Cada vez que você fizer isto, pulará uma fase. Para passar pelo King Pin, você precisa dar voadeiras na cabeça dele. Mas não se esqueça de jogar teias na corrente que segura a garota, retardando a sua descida. Já a combinação das chaves, é a própria bomba que pede. Coloque a chave da mesma cor em que está piscando a ogiva.



BATTLETOADS (Nintendo)

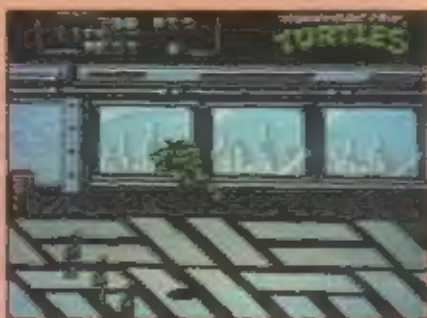
Gostaria de saber se existe algum código ou password para este jogo.
PAULO H.B. BASTOS
Santos, SP

O único truque disponível é o que aumenta para cinco o número de vidas iniciais. Na tela de apresentação, aperte os botões A, B e Direcional para baixo e Start, tudo junto. Se você ouvir um ruído de pancada, deu certo.

TARTARUGAS NINJA 2 (Nintendo)

Existe outra forma de recarregar as energias no meio do jogo? Pode-se mudar de tartaruga em cada fase?
ALEX C. NASCIMENTO
Rio de Janeiro, RJ

O único jeito de repor energias é mesmo com as (poucas) pizzas. Este game também não permite a troca de



tartarugas durante seu desentrolar. Você tem que escolher a que lhe parece melhor e ir com ela até o fim.

AFTER BURNER / ASTRO WARRIOR / THUNDER BLADE (Master)

Como faço para passar da fase 12 do After Burner? E para vencer no game Astro Warrior? Existe mesmo uma seleção de fases no Thunder Blade?

THIAGO M. N. COSTA
Salvador, BA

No primeiro caso, sua melhor defesa é o ataque: destrua logo as mísseis, pois eles são teleguiados e é impossível fugir deles. No Astro Warrior, ajuda muito usar o Rapid Fire, e quanto ao Thunder Blade, infelizmente não existe seleção de fases.

SHINOBI (Master)

Como eu faço para vencer o primeiro mestre?

VITOR JOÃO GRAMARI
São Paulo, SP

Você precisa ficar pulando o tempo todo e atirando shurikins no olho dele.



MARIO 1 / SIMPSONS / NINJA GAIDEN (Nintendo)

Em Super Mario 1, qual é a dica para passar da fase 4-4 antes de acabar o tempo? Por que quando eu chego ao final do primeiro estágio dos Simpsons, o chefe não aparece? Tem algum truque para vencer o chefe da fase 5-3 de Ninja Gaiden?

FERNANDO V.S. DA SILVA
São Paulo, SP

Se o tempo da fase 4-4 acaba antes de você concluí-la, Fernando, o jeito é pular os inimigos e obstáculos em vez de enfrentá-los. No jogo dos Simpsons, o primeiro chefe só aparece depois que você tiver pintado todos os objetos ruins. Veja no canto direito do marcador, onde está escrito Goal, o número de objetos que você tem que encontrar. Na AÇÃO GAMES número

A PLIMEILA AVENTULA DA MÔNICA ONDE NÃO É O CEBOLINHA QUE APANHA.



Master System®

"MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO" PARA O MASTER SYSTEM.
A coisa tá feia pro lado do Capitão Fêlo.

A Mônica não gostou nada nada da idéia dele de poluir o mundo com seu Dragão Cospe Fogo, e resolveu ensinar umas coisinhas pra ele com seu coelhinho Sansão. Ela até deixou o Cebolinha de lado, e partiu com tudo pra cima dele. Mas como todo vilão, ele espalhou um monte de obstáculos e inimigos pelo caminho da nossa baixinha (oops, desculpe Mônica). Além do coelhinho, ela vai encontrar muita ajuda pelo caminho, até um chuveiro para tomar banho após tanta sujeira. Venha ajudar Mônica a derrotar esse vilão no jogo "Mônica no Castelo do Dragão" para o Master System. Ele vai aprender que enflentar a Mônica não é brincadeira.



TEC TOY

ro 3 saiu uma estratégia supercompleta para esse game que poderá ajudá-lo. No Ninja Gaiden, a manha para derrotar esse inimigo é acertá-lo na cabeça. Quando ele pular, passe por baixo e então cutuque-o com espada-das. Repita a operação até vencê-lo.



YOINOID / CASTLEVANIA 3 (Midiando)

Gostaria de saber alguns macetes para estes jogos.

GUILHERME B.P. ASSIS

Belo Horizonte, MG

YoNoid é um game que exige muita habilidade. Guilherme, mas você pode contar com a valiosa ajuda dos pergaminhos. Quando você os pega fechados, eles aumentam os seus poderes, e quando abertos, liberam uma espécie

de mágica que ajuda a vencer os inimigos. No estágio da comilança de pizzas, jogue pimenta nos pedaços do seu adversário: isso irá atrapalhá-lo. Para o Castlevania 3, tem um truque para iniciar o game com dez vidas. Logo no começo do jogo, na tela para a entrada da password, digite apenas as palavras **HELP ME**, no lugar reservado para o nome.

SPACE HARRIER 3D (Master)

Comprei este jogo e não entendo por que os personagens ficam tremendo. Será que é de medo?

FÁBIO RIBEIRO COLLARES

Porto Alegre, RS

Você tem bom senso de humor, Fábio, mas desconfiamos que os personagens não estejam tremendo de medo, não. É que com este jogo você precisa usar os óculos 3D — sem eles as imagens parecem tremidas mesmo.

Tento colocar os nove Continues neste jogo, mas não dá certo. O que eu faço?

MARCIO R. FONSECA

Rio de Janeiro, RJ

Quando aparece o Game Over, aperte os botões 2, 1, 2, 1 e 1, nesta ordem.

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD (Master)

Dá para aumentar os pontos antes de chegar ao Castelo Azul?

WILSON J. FREITAS JR.

Maringá, PR

Não dá, Wilson. O único jeito de chegar lá, com toda moral, é pegar todos os sacos de dinheiro.

Tem algum Continue para eu não precisar começar este jogo tudo de novo?

RODRIGO BUENO

Limeira, SP

Se você tiver mais de 400 moedas, aperte os botões Direcional para cima e mais oito vezes o botão 2 na tela do Game Over.

PRECISA DE SOCORRO?

Mande uma carta para a redação de **AÇÃO GAMES** — Seção 808 GAMES, av. das Nações Unidas, 5777, 3º andar, CEP 05479

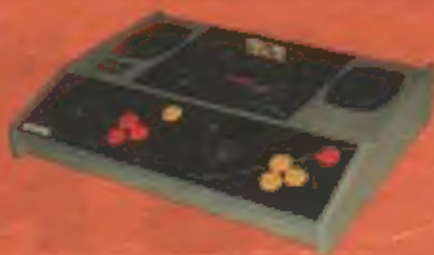
TENHA UM FLIPERAMA EM CASA

GAME CONTROL



- Joystick profissional
- Todos os contatos com Microchave
- Caixa em plástico ABS (Alto Impacto)
- Botões de tiro tipo fliperama
- Botões de seleção Push Button

MEGA CONTROL



- Dois joystick profissionais
- Botões de tiro tipo fliperama
- Em três versões
 - MC01 - s/ amplificador
 - MC02 - c/ ampl. mono 10W
 - MC03 - c/ ampl. stéreo 10 + 10W

ARCADE CONTROL



- Arcade profissional
- Todos os controles iguais a uma máquina de fliper
- Pode ser usada qualquer TV até 60 cm X 50 cm
- Construção robusta
- Acabamento em fórmica (várias opções de cores)

PEDIDOS POR TELEFONE OU PESSOALMENTE

TECHVISION ELETRÔNICA

Rua Petrobrás, 757 - São Paulo - SP Fone: (011) 910-9335

• Disponível p/ todos os tipos de Video Games

Garantia de 1 ano

I • N • T • E • R • A • T • I • V • E



BATTLE TANKS
Nintendo



Interative,
a emoção começa aqui!



Nos cartuchos I • N • T • E • R • A • T • I • V • E você encontra os melhores e mais atuais games com lançamentos simultâneos dos EUA e Japão, de 60 e 72 pinos

Cartuchos INTERACTIVE pra quem curte fortes emoções

Chips do Brasil

IND IMP EXP REPRES. LTDA

Ayrton Senna estará no Super Mônaco GP 2



O que está rolando no Japão

Nosso correspondente na terra dos videogames, o honorável Angela Ishi, acompanhou de perto uma importante visita feita à sede da **Sega**, em Tóquio. No dia 16 de outubro passado, ninguém menos que o nosso tricampeão de F-1, Ayrton Senna, esteve por lá para acertar sua participação num novo game para o **Mega Drive: Super Mônaco GP 2**. O game terá a circuito que o piloto construiu no Brasil e conselhos sobre pilotagem gravados com sua própria voz. Nas versões para **Master System** e **Game Gear**, essas dicas aparecerão em legendas. O jogo terá 16 circuitos e será lançado em março do próximo ano no Japão, nos Esta-

dos Unidos, na Europa e no Brasil — simultaneamente, é claro. Aceite, Ayrton!





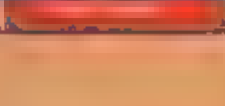

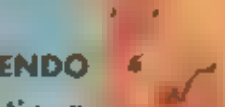


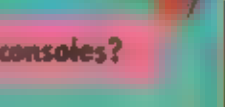
Agora vamos falar de **Super Famicom**. Um game que está dando o que falar no Japão é **Super Tennis World Circuit**, da **Tokin House**. As opções de jogada, o tempo das partidas e até o barulho da bola são iguais ao do tênis de verdade. Você pode escolher entre 64 atletas diferentes e montar um verdadeiro torneio. Pode-se jogar sozinho ou em dupla, com um parceiro ou contra o computador.

Na categoria **Famicom**, o game nota 10 do momento é **Metal Slader Glory**, da **Hal Laboratory**. Ele tem apenas 8 mega de memória

e demorou quatro anos para ser desenvolvido. O resultado é um game de ficção científica que pode ser jogado várias vezes sem enjoar. O objetivo é decifrar os segredos do metal slader, uma armadilha que caiu nas mãos do herói Tadashi.

Burai é o nome do game que está fazendo sucesso na categoria **PC Engine**. Cada um dos estágios é jogado com um personagem diferente, até que no estágio final todos se juntam para o último grande desafio. Para os fãs do **Game Boy**, o lance é **Tibimaru-ko 2**, da **Takara**. Ele conta a história de uma garotinha bem-humorada que também faz sucesso em desenhos animados japoneses.

A briga entre *Super Mario 3* e *Tartarugas Ninja 2* continua quente. Na última pesquisa da revista *Nintendo Power* com os gamemaniacos americanos, o game *Super Mario 3* reassume a liderança na preferência da moçada. Agora *Tartarugas Ninja 2* vai para segundo lugar e em terceiro, surge *Battletoads*, cheio de moral. Agora, fique com os dez jogos mais quentes da Nintendo nos Estados Unidos.

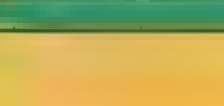
Posição	Imagem	Os quatros jogos mais vendidos este mês
1		11
2		14
3		06
4		12
5		01
6		08
7		03
8		05
9		04
10		02

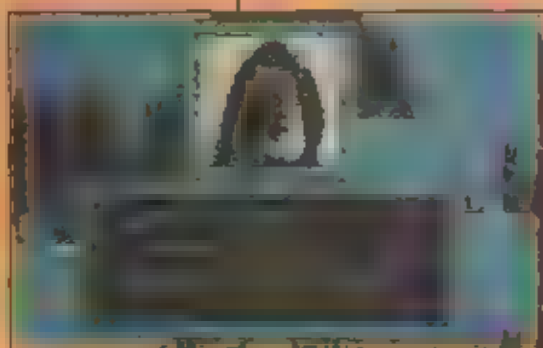
Onda espacial agita os States

Os gamemaniacos americanos estão curtindo alguns de seus bons e velhos heróis espaciais. Diretamente do filme *Star Trek* (*Viagem nas Estrelas*), chegam aos videogames o Capitão Kirk, Spock e companhia limitada. As aventuras da nave interestelar *Enterprise* estão no novo game da Konam para **Nintendo 8 bits**, comemorando os 25 anos da série para a TV. Neste episódio de 4 Mega, a nave é sugada para a órbita de um estranho planeta, obrigando a tripulação a explorá-lo e consertar a *Enterprise* — como no filme, ela vive quebrada.

SEGA X NINTENDO A batalha continua

Quem vendeu mais consoles?

Posição	Imagem	Os quatros jogos mais vendidos este mês
1		11
2		14
3		06
4		12
5		01
6		08
7		03
8		05
9		04
10		02



O Império Contra-Ataca, um dos games espaciais do momento.

Star Wars e *Star Wars* — *The Empire Strikes Back* são dois novos games para Nintendo 8 bits, produzidos pela JVC, os dois também com 4 Mega. *Star Wars* é a reprodução fiel do primeiro filme da saga *Guerra nas Estrelas*. Gráficos chocantes, ação em todas as direções, batalhas espaciais e corpo a corpo fazem deste game um excelente desafio. Segundo episódio, com a história de *O Império Contra-Ataca*, estreia só em fevereiro, nos EUA. A diferença em relação ao anterior são algumas imagens digitalizadas dos atores do filme, que deixam este game ainda mais hot.

の
元
筋

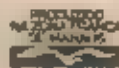
Master S



JÁ VEM COM O JOGO ALEX KIDD
PISTOLA LIGHT PHA

Agora na compra de um Master System II você ganha
joga com muito mais precisão os emocionantes jogos
essa promoção é

SEGA



ystem[®] II.*



NA MEMÓRIA E AGORA DÁ UMA
SER DE PRESENTE.

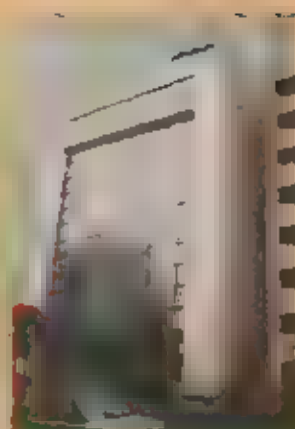
uma Pistola Light Phaser de presente. Assim você
de tiro do Master System. Mas seja rápido, porque
por tempo limitado.

TELEVO

A fabricante do Mega Drive e do Master System é também uma fera nos arcades

Do correspondente no Japão
Angelo Ishi

SEGA



Fachada do prédio da Sega em Tóquio

COMO TUDO COMEÇOU

Em 1958, um americano que morava no Japão:

David Rosen (em

1950, ele ganhava a vida fabricando fliperamas e aquelas máquinas que tocam discos nos bares, funcionando com moedas. Mas sabia o sr. Rosen que, 15 anos depois, ele iria associar-se a uma tal de Service Games Co.,

empresa japonesa de jogos

eletrônicos. E

assim nasceu a Sega, uma companhia que hoje diverte milhões de pessoas em todo o mundo com seus videogames e arcades.



A história da Sega começa com estas máquinas que tocam músicas



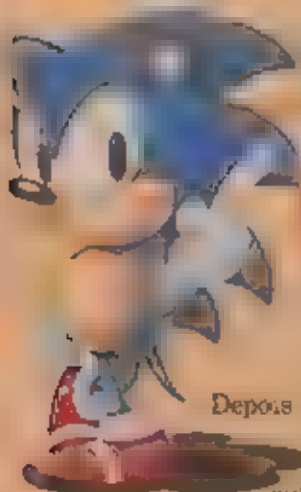
Estes são alguns gêneros com os quais os jogos da Sega se destacam

Na Sega do Japão trabalham cerca de 2.200 pessoas, sendo que 580 delas ficam o tempo todo fazendo jogos. Existe uma equipe só para imaginar novos games, outra para desenhá-los, outra para fazer o software, som, mecânica e demais partes dos jogos. Estes gênios ficam na sede da empresa, que ocupa dois grandes prédios em Tóquio, a ca-

pital do Japão. Uma curiosidade: a Sega manda fabricar seus cartuchos em Taiwan, Coreia e China. É que, nestes países, os componentes eletrônicos e a mão-de-obra são mais baratos.

Os produtos da Sega são vendidos em 53 países e rendem um faturamento de 900 milhões de dólares por ano. Além de videogames e cartuchos, a empresa fabrica arcades ultra-radicais. Outra atividade da Sega é a montagem e administração de amusement centers, que poderíamos traduzir como centros de diversão eletrônica. São salões repletos de arcades e jogos, que os japoneses frequentam para se divertir. Agora, vamos conhecer com mais detalhes cada uma das atividades desta gigante dos videogames.





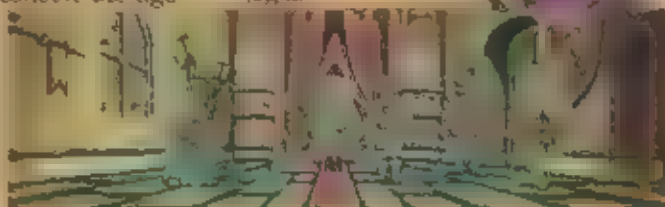
O game *Son e The Hedgehog* (Mega) é considerado um dos maiores sucessos da empresa

Depois de algumas experiências com outros aparelhos, a Sega lançou o Master System, pra valer, em 1987. No Japão, porém, a carreira deste videogame só durou dois anos. A Sega parou de vender o Master no Japão, segundo sua diretoria porque os japoneses queriam algo mais sofisticado — e aí nasceu o Mega Drive. O outro motivo é que sua rival, a Nintendo, simplesmente tomou conta do mercado japonês, vendendo 17 milhões

de aparelhos (enquanto a Sega vendeu 1,8 milhão). O Master System é hoje mais comercializado no Brasil (450 mil consoles até agora), nos países europeus e também no México, Panamá, Venezuela, Chile e Colômbia. Já foram desenvolvidos 150 jogos para este console até agora mas no Brasil estão disponíveis cerca de 60 deles.

Com o Mega Drive o papo é bem diferente. A Sega orgulha-se de ter

lançado um console de 16 bits já em outubro de 1988, ou seja, dois anos antes da arqui-rival Nintendo. Até agora foram vendidos 3,65 milhões de Megs em todo o mundo — só nos Estados Unidos existem 1,5 milhão. O mais novo videogame da Sega é o portátil Game Gear, lançado no Japão em outubro de 1990. A fabricante gosta mesmo de lançar produtos em outubro. Até agora foram vendidas 400 mil unidades do portátil, que tem uma coleção de 21 jogos.



Cenas de *Shining in the Darkness*, novo game para o Mega Drive do tipo aventura. Note o jogador e o vilão como se fosse o personagem. O objetivo é resgatar o Herói e a Princesa Cida do Reino da Escuridão



Time Traveler um arcade de imagens holográficas



O R360 é um simulador cujo cabine gira a 360 graus, e ao virar a cabeça

A produção de arcades é outra importante atividade da Sega, que orgulha-se em dominar a tecnologia de 32 bits (a capacidade de processamento destas máquinas). Nessa área, a empresa tem produtos simplesmente radicais como o R360, um simulador de voo que faz o jogador girar 360 graus. Ele está literalmente virando a cabeça das pessoas. *G Loc* e *Rad Mobile* são dois outros arcades de simulação que fazem muito sucesso no Japão.

Agora, chocante mesmo é o *Ti-*



me Traveler, primeira máquina de jogos que utiliza imagens holográficas. Cenas de atores reais gravadas em disco laser são reproduzidas em três dimensões dentro do visor deste aparelho muito louco, que dá a sensação de se estar manipulando gente em miniatura. O objetivo é realizar uma viagem no tempo, que vai desde a pré-história ao mais longínquo futuro para resgatar a princesa Karra.

Todas essas e muitas outras máquinas criadas pela Sega estão

Sega

reunidas nos amusement centers (centros de diversão) que existem em várias partes do Japão. A empresa é diretamente responsável por 180 deles e divide com outras empresas a tarefa de cuidar de outros 100, naquele país. Estes centros de diversão são verdadeiros paraísos, onde as pessoas podem passar o dia inteiro jogando com as máquinas hiperavanzadas. Já pensou?



Alguns dos exemplos de parques de diversão no Japão

OS NOVOS EQUIPAMENTOS



Tera Drive: uma mistura de PC com Mega Drive

O ano de 1991 foi de muitas novidades para a Sega. Em maio, ela lançou, junto com a IBM, um produto que mistura computador com videogame: é o Tera Drive, micro PC com um Mega Drive embutido. Uma das vantagens é que ele permite ser usado por duas pessoas ao mesmo tempo. Uma delas pode jogar seu game preferido, enquanto a outra faz um trabalho de escola, por exemplo. Através de um software chamado Puzzle Construction, o usuário deste equipamento pode até criar um game usando sua imaginação.

Outro fato que agitou muito o mundo dos videogames foi o anúncio do lançamento do Mega CD, um acessório para o Mega Drive que



Com o software Puzzle Construction, você cria o seu game

utiliza jogos gravados em Compact Disc Laser. O aparelho começa a ser oficialmente vendido agora, em dezembro, no Japão.

Entre seus primeiros jogos está *Wakusai Woodstock*, game com seis extraterrestres — um mais doido que o outro — que formam uma banda. A Sega classificou este jogo como uma aventura musical, feita para tirar o máximo proveito dos recursos do equipamento e popularizá-lo. É claro



Wakusai Woodstock é um jogo musical para o Mega CD

Outros títulos que estão sendo lançados este mês em CD são *Lunar: The Silver Star*, game de ação com qualidade gráfica de desenho animado.



Em *Lunar: The Silver Star* o que surpreende são os gráficos



Tenka Fubu é um jogo na era medieval japonesa



Em Ernest Evans, o personagem tem grande realismo

Tenka Fubu, baseado na época em que o Japão tinha lealdos, príncipes e cavaleiros. E *Ernest Evans*, outro game de ação em que o forte são os movimentos do personagem.



Vende-se Adrenalina.

São mais de 30 títulos de jogos em softwares compatíveis com IBM PC. Toda sua emoção ainda é pouco.



Brincar com software também é coisa de gente grande.



São Paulo • Brasoftware Shoppings Morumbi e Itaquera • Lojas Fotóptica • Lojas Mesbla • Microplus Av. Paulista 2073 • Conjunto Nacional • Computer Express R. Taquara 248 • Mr. Byte Av. dos Nhamboquaras 1020 • Só Software R. Pe. João Manuel 730 • Zero Informática Av. Itacira 742 • São Bernardo do Campo • Microtraining Shopping São Bernardo • Ribeirão Preto • RMC R. Eliseu Guimarães 114 • Rio de Janeiro • Lojas Mesbla • Só Software Praia de Botafogo 228 • Brasília • Cygni SCLS 303 Bloco A Loja 27 • Lojas Mesbla • Só Software SRTS. Qd. 701 Bloco 2A4 conj. E. 70 • Belo Horizonte • R2V2 Av. Bernardo Monteiro 1450 • Lojas Mesbla • Porto Alegre • Digimer R. Cel. Vicente, 459 • Var R. Pa. Chagas, 66 • Recife • Moura Av. Visconde de Albuquerque 297 • Piauí • Jet R. Porto 890 •

OLÁ

CHEGOU SONIC, O PORCO-ESPINHO SUPERSÔNICO QUE NINGUÉM

Superveloz, supercoiando, super...
Sonic! O jogo de maior sucesso para
Mega Drive no mundo inteiro está
chegando com tudo no Brasil.

Por essa você não esperava, um porco-espinho
supersônico, que viaja com supervelocidade num
cenário em terceira dimensão, tentando salvar

seus amigos que foram transformados em robos
por um cientista malvado.

E você vai acompanhá-lo com movimentos que
você nunca viu em outro videogame: pulando,
correndo, fazendo loopings malucos com
muitos inimigos pelo caminho. Tudo isso
acompanhado por uma música nativa para



TCHAU.

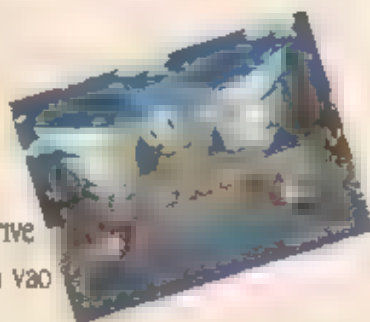
N GUÉM CONSEGUE DETER.



dar ainda mais emoção.

Tem até computadores onde Sonic ganha anéis que dão pontos, escudos protetores, velocidade extra e até vidas.

Sonic é demais. Nem você nem seu Mega Drive jamais viram nada tão rápido e alucinante. E nem vão ver, se você continuar aí parado.

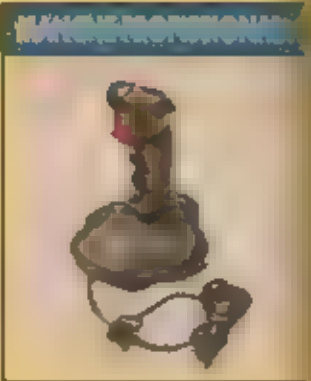
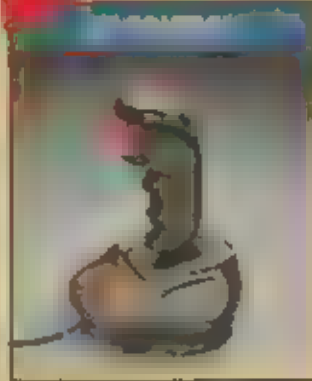
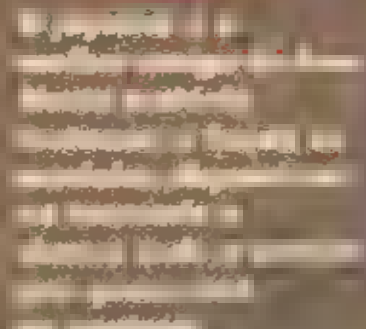





SEGA



É SUPER. É DA TEC TOY.

Joysticks



TIPO	Mancha	Mancha	Mancha
FABRICANTE	Dynacom	SIII	Quick Shot — produto importado pelo Tec Toy
MODELOS	<ul style="list-style-type: none"> • compatível com Phantom System H Top Game, Top Game • compatível com Bli System e Nintendo 	<ul style="list-style-type: none"> • compatível com Atari/Gemini VG 2800 • compatível com Master System • compatível com Phantom Top Game 	Só para o Maxler System
CARACTERÍSTICAS	Formato anatômico, ventosas aderentes, botões de comando no manche e na base Turbo, a moldada para não escorregar, entrada para fone	Formato anatômico, ventosas aderentes, não em comandos Start/Select	Formato anatômico, ventosas aderentes, seletor de Turbo na própria empunhadura, almofadas plásticas para não escorregar
RESPOSTAS	<ul style="list-style-type: none"> • boa resposta nos comandos para cima e para baixo • apresenta dificuldade na diagonal 	O curso do manche é mais longo, por isso a resposta é um pouco mais lenta	Resposta lenta
INDICAÇÕES	<ul style="list-style-type: none"> • bom para jogos de ação. O Turbo facilita bastante • sensível demais para jogos de pilotagem 	Não é bom para jogos de pilotagem	Melhor para jogos de ação
COMENTÁRIOS	 <p>"Os botões de comando não estão identificados com letras ou números. É preciso ligar os dois Turbos para não perder tempo achando o certo."</p> <p>1010</p>	 <p>"O joystick é um pouco duro. Isso dificulta a movimentação."</p> <p>MARCELO</p>	 <p>"É bom para controlar, mas não responde bem. O Turbo falha às vezes em jogos de aventura."</p> <p>RICARDO</p>





impossível.
no chefe de ti
nao veja sua conta de v
necessam em games
ando e o joystick
de dois para mas
bilidade e est

gus

para que o controle que
unha: tem, quando
adequado de sec-ção de
jogo? Não seria
com um
monó e o joystick origi
de outros controles que podem

de (a) de (a)

Os pilotos de ACAO GAMC
estruturas de controle muito
importantes que estão dispost
na linha e jogadores. E
do. Marcelo
Rodrigo analisaram
nho dos joystick
aventuras
Contro de resistência



Remolo

Quick Shot — produto importado pela Tec Toy

Compatível com o Master System

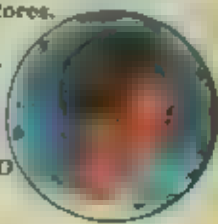
Formato anatômico controle remoto
com alcance de 5 metros
seletores para um ou dois jogadores.
Turbo quatro pilhas alcalinas

Bom resposta, mas se o joystick não
estiver bem direcionado o sensor não
capta os comandos

- bom para jogos de ação, luta e
pilotagem
- fraco para jogos de esportes

"Dois jogadores podem
participar ao mesmo tempo
de um game para um
jogador. Isso pode ajudar
ou atrapalhar, depende
dos jogadores.
No geral,
o joystick
é ótimo,
supera
os jogos."

RODRIGO



Ass

Quick Shot — produto importado pela Tec Toy

Só para Master System

Formato anatômico Turbo botão
Direcional com oito movimentos
diferentes

Resposta rápida

- ótimo para jogos de aeronaves
- bom para jogos de ação
- estranho para jogos de aventura

"Muito
bom. É
anatômico,
mas para
mãos grandes
é um pouco desconfortável."

CHRISTIAN

"Não se pode usar Turbo
em jogos de carros"

RICARDO



Arcade

Quick Shot — produto importado pela Tec Toy

Só para Master System

Avanço e botões, quais os de
Hiperama Turbo ventosas aderentes
seletores para um ou dois jogadores
cabos compridos

Ótima. Sua resposta é bem rápida

Bom para todos os jogos

"Tem controles muito fáceis
de usar. É ótimo para todos
os jogos, sem exceção."

CHRISTIAN

"Uma beleza

IOIO

"Parece que você está no
Hiperama."

RODRIGO



Manche

Dynacom

Compatível com o Master System

Formato pouco anatômico, botões de
comandos separados, ventosas
removíveis

Lento

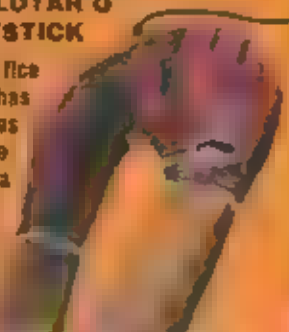
Melhor para jogos de aventura

"O joystick é muito duro.
Isso dificulta o controle e a
resposta do jogo."

MARCELO

PARA
PILOTAR O
SEU JOYSTICK

Se você fica
com calos, bolhas
ou muito suor nas
mãos enquanto joga
experimente esta luva
especial para pilotos de videogame.
Ela é feita de tecido flexível e não atrapalha
os movimentos. Informações e pedidos
pelo telefone (011) 832-6294



TROCA-TROCA DE JOYSTICKS

Alguns videogames possuem joysticks compatíveis com consoles de outros fabricantes. Neste quadro, você vai se ligar nas principais características de cada modelo e nas combinações possíveis com outros aparelhos. Quem sabe se não é uma troca de joystick que está faltando para você ficar ainda mais fera?

MEGA DRIVE

Com suas formas arredondadas, o joystick do Mega encaixa-se confortavelmente nas mãos. Seus botões — cinco, ao todo — são bem colocados e dão respostas rápidas. Infelizmente, não é compatível com nenhum outro console.



Dynavision III
Hi Top Game
Top Game

PHANTOM SYSTEM

Tem um formato idêntico ao do Mega Drive, que é bastante anatômico. O botão de Start/Pause fica bem pertinho dos botões A e B, o que pode ser bom para alguns jogadores — facilitando o uso durante o jogo — e ruim para outros — na hora da afinação, pode-se apertá-lo sem querer. Não tem função Turbo e é compatível com os consoles Dynavision III, Hi Top Game e Top Game.



Phantom
Dynavision
Top Game

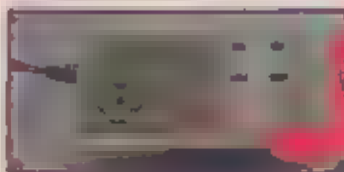
HI TOP GAME

É o segundo modelo de joystick do videogame da Milmar. Tem formato mais anatômico que o anterior e incorpora a função Turbo, que o outro não tinha. Serve para Phantom, Dynavision e Top Game.



INT SYSTEM

Parecido com o joystick do videogame Nintendo americano, porém com um detalhinha. É que o fio sai da lateral do controle, atrapalhando o jogador ao segurá-lo. Incorpora as funções Turbo, Start e Select e é compatível apenas com o console Nintendo americano.



Nintendo

DYNAVISION III

Dos joysticks que acompanham os videogames, este é o único no estilo manche. É também o mais cheio de baratos, como almofadinhas de plástico para a mão não escorregar, saída para fones de ouvido e botões A e B em duas posições: no manche e na base (para o caso de você usá-lo como um joystick comum). Só que o botão Turbo fica na parte de baixo e para usá-lo você tem que virar o acessório de ponta-cabeça. Compatível com consoles Phantom, Top Game e Hi Top Game.



Phantom
Top Game
Hi Top Game

TOP GAME

Este é o terceiro modelo de joystick que a CCE lança para o seu videogame padrão Nintendo. O controle, que passa a integrar os consoles Top Game a partir deste final de ano, tem formas arredondadas e as funções Start/Pause, Select e Turbo. Compatível com os consoles Top Game anteriores, Phantom, Hi Top Game e Dynavision.



Phantom
Hi Top Game
Dynavision

MASTER SYSTEM

É o mais simples de todos os joysticks, pois não incorpora as funções Start e Select (que estão no console). Também não tem botão Turbo ou Auto-Fire nem é compatível com outros consoles.



QUICK SHOT: O JOYSTICK PRO

Joystick Quick Shot, o separador das Estúdios Unidos para o mundo inteiro. A Bondwell, fabricante destas acessórios eletrônicas, já vendeu mais de 25 milhões de unidades. Para a maioria dos gamers, não são apenas os videogames Master System que possuem o privilégio de um-fic: a Bondwell fabrica também modelos compatíveis com Atari, Amiga, MSX e Amstrad. Nas outras versões, porém, as funcionalidades não estão sendo totalmente importadas para o Brasil.

TOP TEN

Para saber qual o jogo mais vendido em cada sistema, basta consultar a tabela abaixo.

Os dados foram coletados no mês de novembro de 1991.

TOP TEN / NOVEMBRO 91

NOME DO JOGO	SISTEMA
1. Battletoads	Nintendo
2. Streets of Rage	Mega Drive
3. Contra: Hard Corps	Nintendo
4. Sonic	Mega Drive
5. Decapattack	Mega Drive
6. Ninja Gaiden 3	Nintendo
7. Ghouls and Ghosts	Master System
8. Lakers vs. Celtics	Mega Drive
9. Alex Kid in Miracle World	Master System
10. Fantasy Star	Master System

Fonte: Locadoras de São Paulo

TOP TEN - AÇÃO GAMES

Av. Nacoes Unidas, 5.777 3º andar CEP 05479

MODELO CONSOLE

- ☒ MASTER SYSTEM ☐ SUPER NES
☐ MEGA DRIVE ☐ COMPATÍVEIS
☐ GAME GEAR NINTENDO Phantom
☐ GAME BOY System Hi-Top Game, Dynavision
 2 e 3 Bit System, Super Charger

NOME DO JOGO Teen Kix

Nº 1234567890

Endereço Av. Nacoes Unidas, 5.777 3º andar

Bairro Chácara CEP 05479

Cidade Ribeirão Preto Estado SP

Data 12/11/91 ODD 11 Telefone 33333333

Nome João da Silva

ROB DOG
T-SHIRTS

(011) 227 8572

LANÇAMENTOS NACIONAIS — MASTER SYSTEM

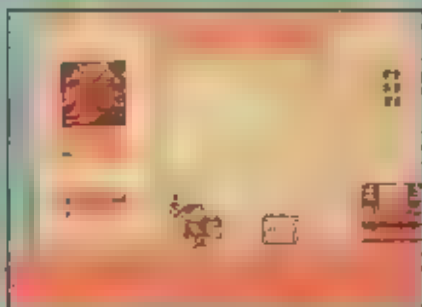
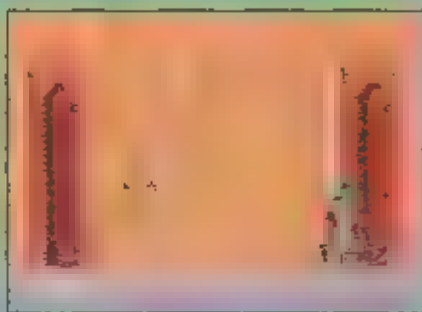
MONICA NO CASTELO DO DRAGÃO

Mônica virou videogame. Depois de um ano de trabalho, a Tec Toy lança o primeiro cartucho com um personagem brasileiro.

Em sua primeira aventura, a baixinha dentuça não divide a briga com ninguém.

Mônica vai enfrentar, sozinha, um exército de monstros comandado pelo Capitão Feio.

O rei da sujeira quer deixar o mundo sujo e poluído. Seus aliados armaram um ataque surpresa e infestaram o mundo. Para vencer os sujos e o dragão Cospe Fogo, o braço direito do Capitão Feio, a garota conta com seu inseparável coelhinho Sansão. Se fracassar, Mônica vira um monstro de sujeira.

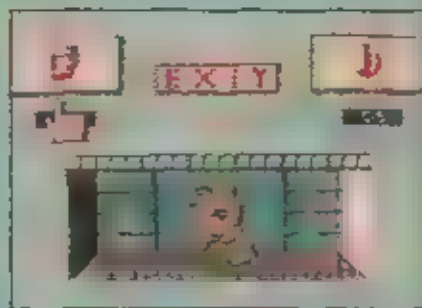


Nas portas com interrogação, Mônica compra mágicas. Mas atenção: no final de cada fase essa porta esconde o vilão.

No meio do caminho, Mônica pode parar em pouso para tomar uma vitrolinha de lanchonete ou tomar um banho no hotel.



Na três tipos de lojas que vendem botas, armaduras, escudos e mágicas.



THE SECRET OF SHINOBI

Depois da versão do Mega Drive, chega para o Master a continuação da saga de Shinobi.

Conhecido lá fora como *Shadow Dancer*, *The Secret of Shinobi* traz mais uma aventura de Joe Musashi. É uma novidade. Agora ele tem um companheiro: um pastor alemão branco treinado para lidar com qualquer adversário.

Os fãs de ninja não podem perder essa. O game garante muita diversão e desafio.



SHADOW DANCER

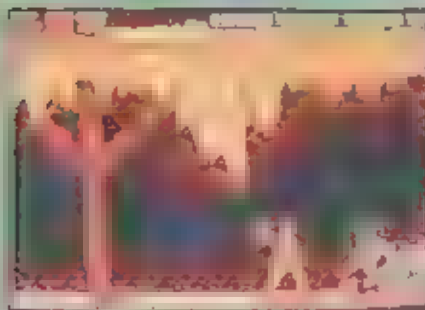


Para o ninja dar um salto mais alto, aperte o botão 2 e o Direcional para cima.



Para clamar o cão, fique agachado e aperte o botão 1 até a imagem dele aparecer no canto da tela. Aperte de novo para o cão atacar.

E A ÚLTIMA CRUZADA



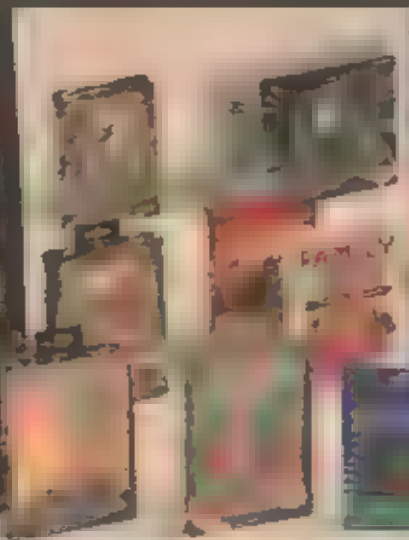
Armado de coragem e chicote, o arqueólogo sai em busca de um tesouro sagrado: o Santo Graal. Indiana Jones passa por seis desafios. Deve atravessar cavernas, andar sobre um trem em movimento, escapar de um dirigível, lutar contra o relógio

perança é pegar o Cálice Sagrado a tempo de evitar sua morte.

O game não segue a história do filme, mas o pa. de Indiana aparece no final. No início da aventura, Indy mais se parece com o Tarzan, pela quantidade de cipos que ele tem que pegar. Mas o maior defeito do jogo é não ter sons, só ruídos.



Nas catacumbas, Indiana Jones deve encontrar o escudo do cavaleiro do Graal.



24Hr H. SP H. SP CASE

$$u \in A_{\mathbb{R}} \cap A_{\mathbb{C}} \cap A_{\mathbb{H}} \cap A_{\mathbb{K}} \cap A_{\mathbb{L}} \cap A_{\mathbb{M}} \cap A_{\mathbb{N}} \cap A_{\mathbb{O}} \cap A_{\mathbb{P}} \cap A_{\mathbb{Q}} \cap A_{\mathbb{R}} \cap A_{\mathbb{S}} \cap A_{\mathbb{T}} \cap A_{\mathbb{U}} \cap A_{\mathbb{V}} \cap A_{\mathbb{W}} \cap A_{\mathbb{X}} \cap A_{\mathbb{Y}} \cap A_{\mathbb{Z}}$$

F S 4 H^2 4 2 2 16 2 2
 $J[F, H_0]$ 2 10 4 4 2 20 2 2 2

በፍጥነት ሲጠቀሙ የፍጥነት ምዕራፍ 2 እና 3 ሲጠቀሙ

NINTENDO

SEGA
* if
* for the 11.11.11
* 11.11.11

Nintendo



SUPER FAMICOM™

PHANIDM



GAME BOY
VOLUME 1

• Games e Acessórios

* Länge des Halses warf
* Richtung der Farnes

- **Contingency plans**



São Mini No Tam

Os Mini Games da Tec Toy
são superdivertidos, e têm
grande variedade de
títulos: 33 diferentes,
sendo 16 da Série Master
e 4 da Série Sport. Todos



MINI GAME



Mini Só aninho.

cheios de aventuras, com
várias fases de jogo e um
monte de sons incríveis.
E como tudo isso cabe no
seu bolso, você joga onde
quiser.
Não é o máximo?



O máximo em Mini Game



ALIEN STORM

A Tec Toy lança em janeiro a versão para o Mega deste arcade famoso. Em *Alien Storm*, alienígenas invadem a Terra e só três pessoas podem salvá-la: um homem, uma mulher e um robô.

Cada um deles tem um estilo especial de ataque. Escolha aquele que mais se aproxima de seu espírito de luta. Há poucas espécies de alienígenas, mas eles são em número considerável.

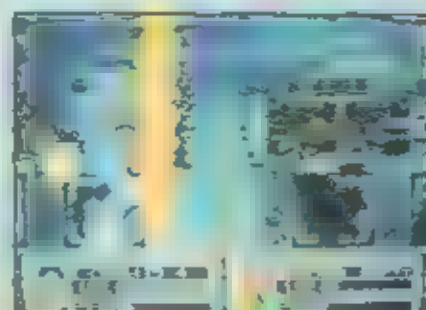
O cartucho reúne cenas de alta velocidade, tiros e ação; mas os gráficos poderiam ser melhores. As telas mais elaboradas estão nas fases de bônus.



Quando sua energia chega a zero, sua arma perde poder. Use-a como um porrete.



Não use seu ataque especial quando seu medidor de energia estiver baixo. Ele reduz suas forças.

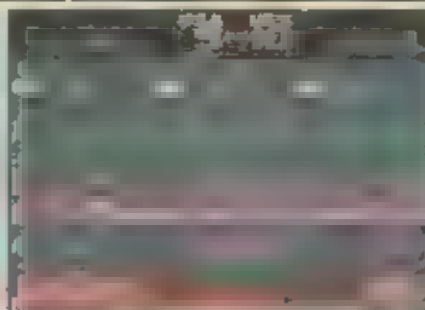


Para pegar energia nas fases de bônus, abra sua arma sobre as recompensas e pule-as para coletá-las.

SUPER VOLLEYBALL

Chega a primeira versão do vôlei para o Mega Drive. Atacantes e levantadores de oito países esperam suas coordenadas. Enfrente o computador ou chame a turma para organizar um grande campeonato.

Cortadas, bloqueios e saques são movimentos que podem ser bem explorados, mas os gráficos acabam com a graça do jogo. *Super Volleyball* parece mais um cartucho de Master, porque não é 3D. É divertido no começo, mas a perspectiva bidimensional torna o jogo repetitivo e fácil. Vamos ver se o Mega ganha uma versão mais decente deste esporte que conquistou a garotada brasileira.



Saque "Vôlante ao Fundo do Mar" mantém a Direcional apertada no sentido da rede.



Aperte o botão A uma vez para saltar a bola e outra vez quando estiver vermelha.



Invante novos saques e cortadas. Teste várias combinações com os botões para encontrar jogadas diferentes.

O OUVIDO DE MESTRES

Quando Mestre está
com os alunos a seguir,
sua mente se concentra
e Mestre Cláudio da
Costa se transforma em Ninja
Cláudio III.

Se você quiser se tornar
um mestre há um segredo
que ele conhece: nunca
deixar a mente para trás e
sempre estar de prontidão
momento em que o chamado vir
a vir. Não se trata de mudar as
suas mentes, mas sim de
controlar a potência do ato
de olhar no nível de
energia do seu trabalho. Quando
fazem isso, eles atuam e vivem
de lugar sem parar.

Para ficar mais atento, use o
Dynavision 3. Com ele, você
entra dentro do jogo, pois o
fone de ouvido estereó dá
voz com o som dos Mestres.

TECNOLOGIA 3D

CLÁUDIO C. CLÁUDIO
MESTRE

DYN
PARA

3D
PARA

LANÇAMENTOS NACIONAIS - NINTENDO

Radical Fantasy

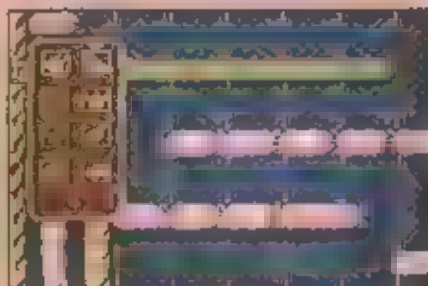
Totalmente Radical. Neste supergame você é um adolescente californiano descolado que sai em missão de salvamento de uma amiga. Suas armas são os poderes mágicos ganhos de um mago em um parque de diversões. Você pode se transformar em águia, peixe ou leão, de acordo com a necessidade de cada fase do jogo. Para isso, aperte Start e use o Direcional, localizando a magia a ser utilizada. Aperte o botão B, volte para a ação e torne a digitar o botão B. Prepare-se para um jogo chegado e cheio de emoções.



No formato de Águia, você passa mais rápido pela primeira fase e desliza e monstra. Voe lutando azul, com o botão B.

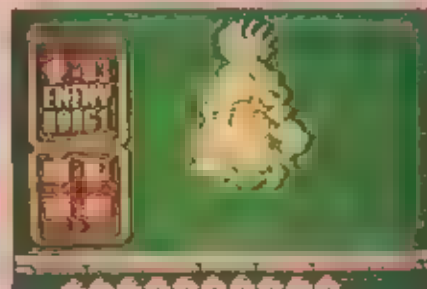


Chegue perto das bolas para elas caírem e volte a lutar.



Para voltar a ser menino, dê Start, coloque a seta na extrema direita superior da segunda quadra e continue a operação da magia.

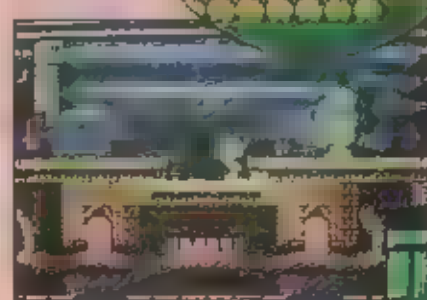
Fique no canto direito do dogra de baixo, perto do (barragem) e (barragem) e (barragem).



Quando no fim da vida recupere energia usando a magia dos corações. O cheio restabelece toda sua energia, mas lhe extrai quatro barras de magia.



Acabe com o monstro acertando e ponho vermelho na barra dele.

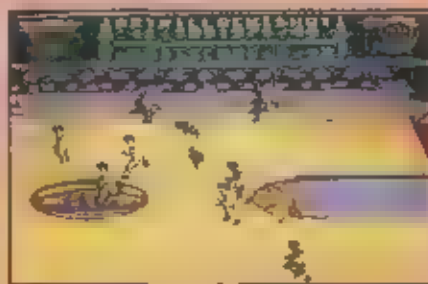


Harlem Globetrotters

Jogos de esporte nunca foram ponto alto do sistema Nintendo. De todo jeito, dá para se divertir, sozinho ou com um camarada, numa disputa de basquete com os Harlem Globetrotters. Eles são o mais famoso time de basquete profissional dos EUA. Pode-se escolher as equipes e coordenar



uma pequena variedade de jogadas. O inconveniente é que a imagem, às vezes, perde um pouco a definição pelo excesso de informação simultânea na tela.



Para tirar a bola do adversário, cheque perto e pressione os botões A e B.

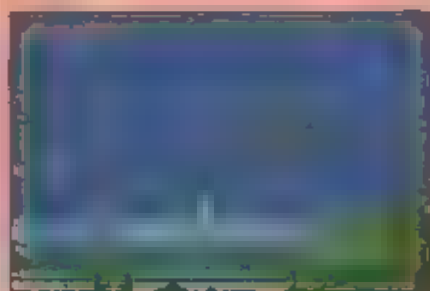


No início de jogo, você diz se quer ou não jogar com os famosos Globetrotters.

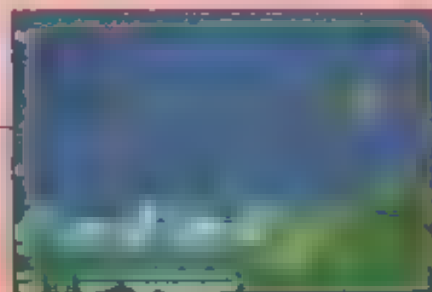
Jogo de guerra emocionante, cheio de ação. Você pode jogar sozinho ou com um parceiro e escolher entre usar o helicóptero ou o tanque. Muito tiro e destreza levarão você a enfrentar e derrotar as supermáquinas de guerra do fim de cada fase. *Silkworm* é um jogo muito divertido e não precisa de estratégias mirabolantes. Perfeito para quem não tem paciência com decorebas.



Se você for jogar sozinho, escolha o helicóptero. Ele é mais poderoso e tem maior mobilidade.



Pegue a carga de força que está no chão e atrole o helicóptero grande. Se não precisar dela, atrole-se. Todos os inimigos na tela se desintegrarão.



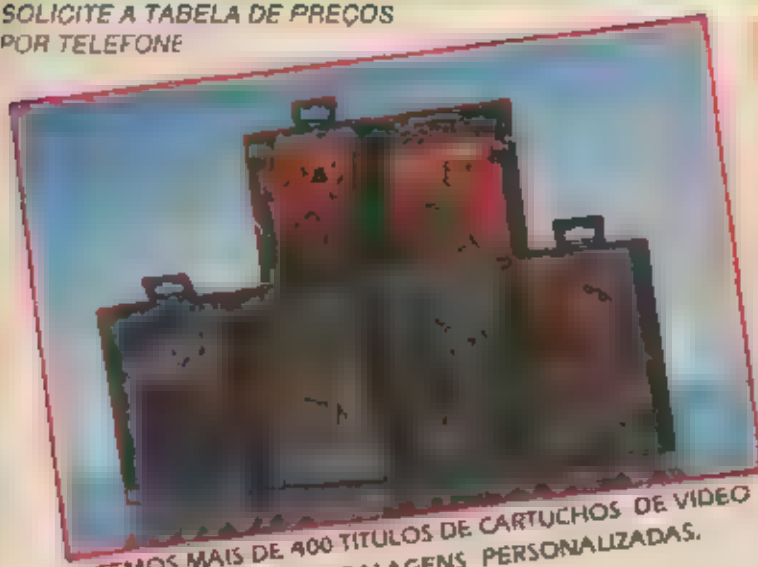
Acabe com os tanques antes de eles atingirem o solo.



Acerte o ponto vermelho no supertanque e desvie das tiros.

GAME SCORE

SOLICITE A TABELA DE PREÇOS
POR TELEFONE



TEMOS MAIS DE 400 TÍTULOS DE CARTUCHOS DE VIDEO
GAMES, COM EMBALAGENS PERSONALIZADAS.



GAME GEAR

MASTER GEAR

NINTENDO MEGA DRIVE SEGA

PREÇOS E CONDIÇÕES DE PAGAMENTOS
IMBATÍVEIS PARA MONTAGEM
DE SUA GAME LOCADORA.

ATENDEMOS CONSUMIDOR FINAL

ACEITAMOS CARTÕES DE CRÉDITO, TAMBÉM
POR TELEFONE

REMETEMOS P/ TODO O BRASIL VIA SEDEX

ÇAÍ VIDEO COM. E DISTRIBUIÇÃO LTDA

• ESCRITÓRIO/ VENDAS: R. Dr. José Estefano, 297 - Jd. V. Mariana - São Paulo - S.P. - Cep. 04116
Fone: (011) 544-4913/575-3861 - (paralela à rua Vergueiro, altura do nº 4.300).

• LOJAS/LOCADORAS: - São Paulo - S.P. - Ipiranga - Dr. Mario Vicente, 689 - Cep. 04270
São Paulo - S.P. - V. Monumento - R. Dr. José Maria de Azevedo, 387 - Cep. 01550
- São José do Rio Preto - S.P. - B. Redentora - R. Penita, 2890 - Cep. 15025 - Fone: (0172) 33-6835

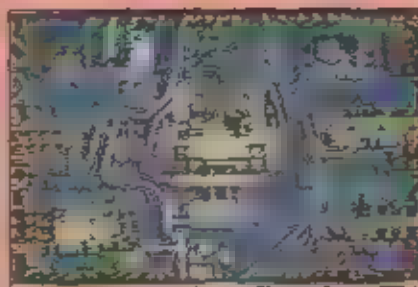
LANÇAMENTOS NACIONAIS - NINTENDO



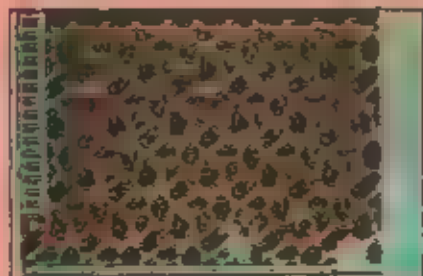
POWER BLADE



Mais um jogo de aventura de primeira. O herói usa bumeranques, que podem se multiplicar, para acabar com a raça de agentes inimigos e armamentos ultra-sofisticados em sua missão de destruir um maligno computador vilão. Ande por cenários bem variados e cheios de plataformas e escadas. Se você sofre de vertigem, tome cuidado.



Para começar, o mais fácil é o setor 3



Desça a primeira escada do setor 3 e pegue a armadura. Ela o protegerá na dura batalha



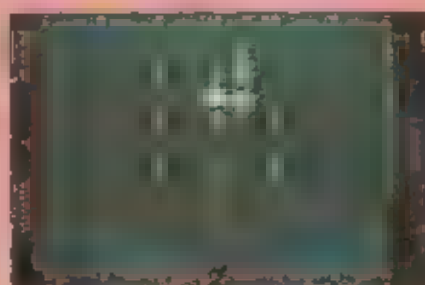
Suba a primeira escada e pegue a armadura. Ela o protegerá na dura batalha



Pegue com seu aliado um cartão que vai ajudá-lo a passar o nível

(1) (2) (3)

O jogo começa com o agente secreto dirigindo em alta velocidade, atirando em tudo que vê pela frente e recolhendo moedas. Logo depois, esse game se transforma em algo muito parecido com o Batman. Você vai perambular por construções e atirar nos inimigos — feitiçeiros e lutadores orientais que também habitam os subterrâneos.



Abaixe-se e mexa-se para desviar dos tiros



Ande o mais rápido possível. As vigas azuis são as únicas que não são destruídas



Use o revólver para destruir o vilão no final da primeira fase. Depois, vá para a terceira fase



Cuidado com as chamas. Elas não são enfraquecidas pelo fogo



LIGUE JÁ

PABX (021) 390-7100

ATENDIMENTO 24 HORAS

DDG (DDD GRATIS)

(021) 800-9102

FAX (021) 359-7631

- ATENDIMENTO 24 HORAS
- ENTREGAMOS EM TODO O BRASIL COM SEDEX GRATIS
- ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CREDITO PELO TELEFONE
- VIDEOGAMES - CARTUCHOS
- PISTOLAS ACESSÓRIOS
- ESTOJOS EXPOSITORES



**1 CUPON PARA VOCÊ
ENVIE HOJE MESMO**

**AGORA VOCÊ ENCONTRA
OS PRODUTOS VENDIDOS
PELO SHOPPING VIDEO
NO BARRASHOPPING
NA VIDEO IN LOJA 106 - NIVEL LAGOA**

**6 TÍTULOS
A SUA ESCOLHA
POR Cr\$ 199.000
À VISTA**

**CARTUCHO - VIDEO GAME
CD - ACESSÓRIOS
GAME - GEAR
GAME - BOY
NINTENDO - MEGADRIVE**

Assine o Shopping Video e receba o direito de compra na loja de vídeo de sua cidade. Este cupom deve ser enviado para a loja de vídeo de sua cidade. Assine o Shopping Video e receba o direito de compra na loja de vídeo de sua cidade. Assine o Shopping Video e receba o direito de compra na loja de vídeo de sua cidade.

Nome do Cartão _____ Ano _____
Número do Cartão _____
Validade Até _____
Valor _____
DDD _____ Fone _____ Assinatura _____
Enviar para: Shopping Video, Rua da Praia, 10-110, CEP 21.300-000, Rio de Janeiro, RJ.

PRONTA ENTREGA RIO I
R. São João, 378 - A. Tijuca - CEP 20.550-000 - Rio de Janeiro, RJ.
PABX (021) 284-6222 - 284-3600 FAX (021) 284-2698

PRONTA ENTREGA RIO II
Estreito do Portão, 99-310 - Macaé - CEP 21.351-000 - Rio de Janeiro, RJ.
Tele (021) 390-4956 - 390-2573 FAX (021) 359-1631

INTERNACIONAIS — SUPER NINTENDO

SUPER GHOULS AND WEERIES

Este é um jogo da Capcom, que teve um grande sucesso para o Master System e Mega Drive. Na versão para o Super NES a história é diferente, mas a jogabilidade é a mesma. O objetivo é salvar a princesa da princesa da princesa de Loka, um enorme demônio. Mas no visual, música e sofisticação o jogo do Super NES é um pouco melhor. Na introdução do jogo aparece o castelo de Loka, em uma antecipação da suspense e raptos da princesa. Os jogos de rotação e escala são esbarrados, e os jogos de rotação e escala são esbarrados. Os jogos de rotação e escala são esbarrados. Os jogos de rotação e escala são esbarrados.



Na primeira fase, tremores criam pequenas montanhas no terreno e atrapalham muito a visão de Arthur.



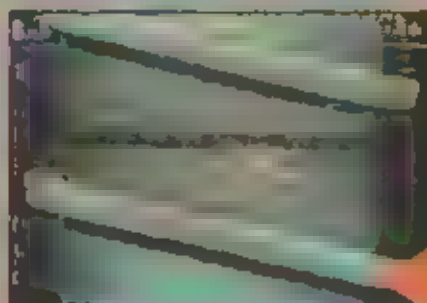
Para ultrapassar estes fundos de lava, a máquina é usada o salto duplo. Aperte duas vezes seguidas o botão de pulo.



Para desviar com o passar, atire na cabeça e fique colocado a uma certa distância. O bicho de repente estica a pescoço e você pode desviar.



Na passagem pela mar, você se pode saltar os obstáculos pulando fora da jangada. Espere a onda atingir o ponto mais alto e saia.



PARECE COISA DO PROFESSOR PARDAL!

"Donald & Pateta" — Quac, Quac!! Yac, Yac!! Esses dois aprontaram mais uma: enquanto o Pateta atira pacotes para baixo, você ajuda o Donald a transportá-los para cima, num jogo superdivertido em várias fases.



Tamanho natural

Tamanho natural

© DISNEY

MINI GAME

SÉRIE DISNEY

Olha só o que a Tec Toy inventou dessa vez: Mini Games Série Disney, com as incríveis aventuras dos quadrinhos, só que em joguinhos. Eles são eletrônicos, cheios de ação e movimento, têm musiquinhas e várias fases de jogo. E como são do tamanho do Lampadinha, você brinca em qualquer lugar.

O máximo em Mini Game.

"Mickey & Minnie" — ajuda o Mickey a salvar sua amada de um incêndio, apagando as bolas de fogo que descem do prédio. Mas cuidado com as labaredas que atacam pelas costas!!



SUPER-STRATEGIA

INICIATIVA



Joe Musashi volta a Nova York
Ele deve perseguir as legiões do Lagarto
para cumprir uma promessa: vingar
a morte de um amigo

Piloto: Rodrigo Rocco de Oliveira

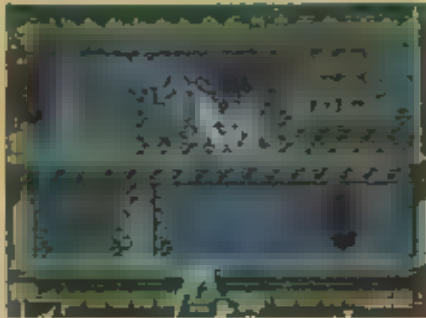
ROUND 1



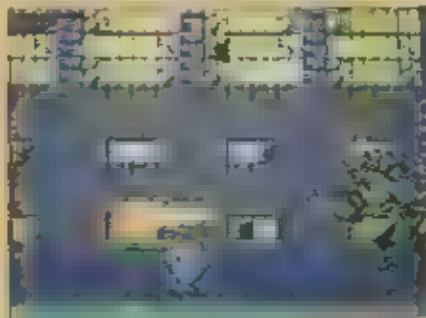
Tamara é seu recado. O cão desarma o inimigo para que você não seja ferido



Grife as armas. Depois, dê três tiros; as adversárias param para recarregar. Aproveite a brecha para se aproximar



No estágio 1-2, esteja preparado para surpresas. Os inimigos fazem de tudo para matar



Agache e saltar para desviar de seus rajados de fogo. Para acertá-lo, lance shurikens ao meio da testa



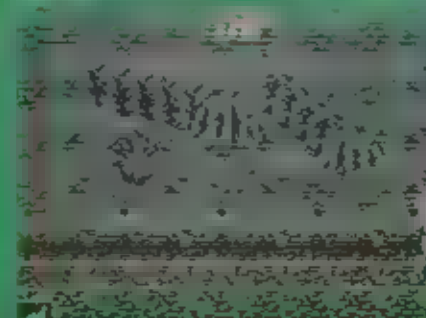
ROUND 2



Ataque o inimigo com o canhão. Depois, a explosão do canhão vai matar o inimigo



Ataque o inimigo com o canhão. Depois, a explosão do canhão vai matar o inimigo



Ataque o inimigo com o canhão. Depois, a explosão do canhão vai matar o inimigo

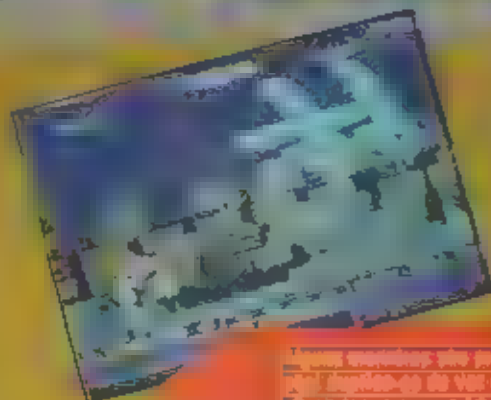
ULTRAMAN

As mais novas gerações de gamemaniacos talvez não conheçam Ultraman, um antigo herói de seriados japoneses para a TV. Nos filmes, o personagem sempre tinha de enfrentar um gigantesco monstro que ameaçava a segurança do país. E o game nada mais é do que uma fiel reprodução dos desafios de Ultraman, que luta com dez inimigos enormes. O jogador tem um tempo determinado para botar o adversário a nocautar, podendo usar uma grande variação de golpes. Os cenários não são lá muito elaborados, e a música também não é o ponto forte do jogo.

Mas *Ultraman* interessa pela diversidade de movimentos praticada pelos personagens. Para quem gosta de pancada pura, este é um game onde se pode buscar combinações de golpes cada vez mais eficientes e tempos cada vez menores para derrubar os inimigos.



Uma das melhores técnicas para aproximar-se do inimigo, sem ser atingido, é dar caraculadas.

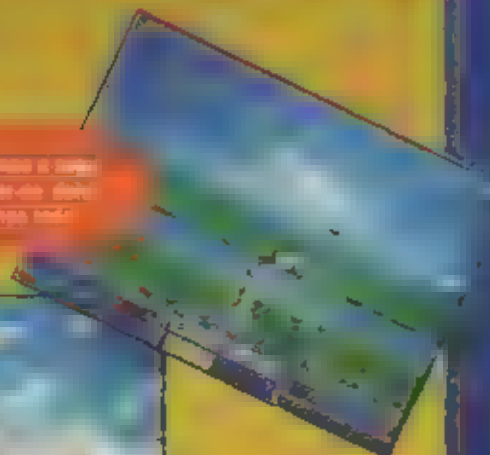


Uma das melhores técnicas para aproximar-se do inimigo, sem ser atingido, é dar caraculadas.



Com este bicho esquisito, o que mais funciona são golpes de karatê.

Uma das melhores técnicas para aproximar-se do inimigo, sem ser atingido, é dar caraculadas.



BOSS 3



Imagens de todas as cores surgem do nada entre as colunas.



Mais um aliado da Lagarto te aguarda na cabeça da Estátua da Liberdade. Quando ele tocar a terra, pula e acerta shurikins nele.



FINAL BOSS



Quando a cabeça do boss começa a sair do corpo, escenda-se debaixo da coluna e espere a rajada de fogo para acertar seu centro brilhante.



Mata todos os ninjas que saíam das colunas antes que eles cheguem muito perto de você.

SHURIKINS: PRÓS E CONTRAS

são limitados

- tem médio alcance
- se transformam automaticamente em espada quando o inimigo está bem próximo
- você solta soltando shurikins
- se confronta com as vilões, você sempre terá shurikins

recarregam na espada inimiga e não causam estrago algum

- com shurikins, você não dá voadora na hora que quiser; só quando estiver bem perto do inimigo. Às vezes, pode ser tarde demais



A WAR GAME adverte: Jogar Video Game e essencial a saude

WAR GAME



BREVE ABRIREMOS 24 HORAS

INSCRIÇÕES GRÁTIS

Na War Game
você encontra
as melhores fitas
de Video Games !!!

Preços especiais p/ o
Natal nos Aparelhos

R. Maria Custódia, 168 - Sta. Terezinha
Trav. Eng. Caetano Alvares c/ Cons. Moreira
de Barros) CEP 02460 - Santana

☎ (011) 290-2130

WAR DIVERSÕES ELETRÔNICAS

R. D. Martinha, 345
em frente a War Game.

• Breve mais uma loja no Jardim São Paulo

- Entrega gratuita a domicilio.
- Locação de consoles.
- Distribuidora e Locadora.
- Preços promocionais - Faça já seu cadastro p/ mala direta.

Assistência Técnica/Transcodificação

ESPECIAL

TOP SECRET

**Você não sabe como
Sonic é poderoso. O porco-
espinho vira pedra, mola,
argola e outros bichos.
Luta com inimigos pra
lá de esquisitos e viaja por
lugares absurdos. É isso aí.
Com a nossa superdica,
o jogo do Sonic pira do jeito
que você quiser.**

Pilotos:
Heinar Maracy Gonçalves
Tony de Marco

Veja o que você deve fazer para
acessar o edit mode (modo de edição,
do Sonic)

Durante a tela de apresentação,
pressione esta sequência: para cima,
botão C, para baixo, C esquerda, C di-
reita, Start, e deixe o botão A apertado.

Se você fez tudo direitinho, vai ouvir
um som característico, e a primeira te-
la do jogo terá uma pequena diferen-

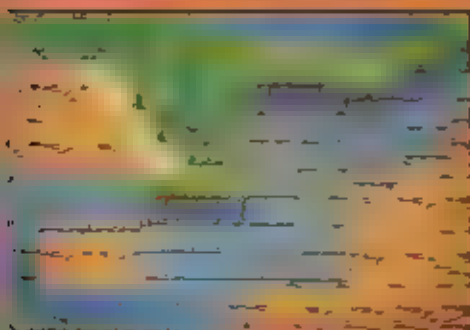
ça. No canto superior esquerdo da te-
la a palavra Score vai aparecer sem a
vogal e e várias coordenadas com
letras e números.

Aí use os botões para transformar o
Sonic e criar novos cenários.

botão A — mostra as formas que o Sonic
pode ter em cada fase.

botão B — seleciona a forma do Sonic.

botão C — copia a forma que você
escolheu.



MEGA DRIVE TOP SECRET

Para treinar em todas as fases, aperte os botões A, B e C ao mesmo tempo e Start durante a tela de apresentação. Você pode ganhar até 200 mil pontos depois de enfrentar cada vilão. Acerte o boss até sobrar duas chamas de força. Agora tente se safar das investidas dele sem atingir o até os últimos dois segundos finais. Ai, lance uma ninjiso e o computador vai lhe recompensar com 200 mil pontos.

Existe um jeito mais fácil para eliminar Ashura, o inimigo final deste jogo. É só ficar rodando constantemente e atacá-lo sempre que tiver chance. Você também vai levar chumbo é claro, mas com habilidade, dá pra vencer numa boa.

Na primeira missão deste jogo há uma warp zone para a sexta. Abra todas as gaiolas de lagostas, abra a saída e volte para a esquerda. Um pouco antes do final da tela pressione o Direcional para baixo e você encontrará a passagem.

Para escolher fases, selecione as opções arcade mode e 1 jogador. Aperte o Direcional para a diagonal esquerda inferior. Quando qualquer personagem estiver na divisão da palma da mão e do dedo mínimo, aperte os botões A, B e Start juntos. Se você procedeu da maneira correta, vai aparecer o número 1 no canto superior esquerdo da tela. Com o Direcional para cima ou para baixo, escolha a fase que quiser.

ALBERTO S.M. CARDOSO
Limeira, SP

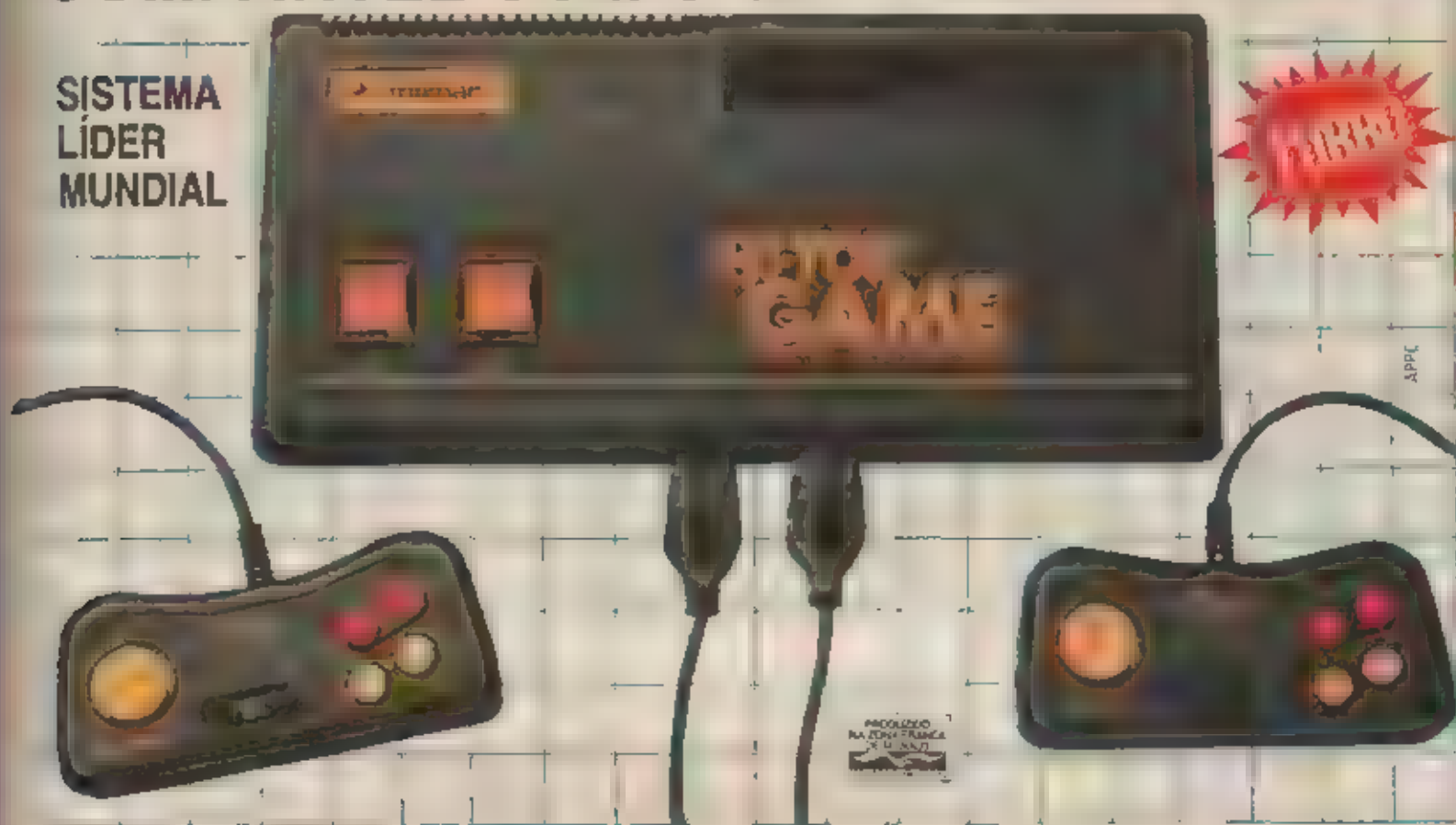
A vão três passwords para você começar o jogo com os Playoffs e \$ 999.000.
Round 1 — 6ZBB B5P5 IF51
Round 2 — 6DBB B5P5 IFGX
Round 3 — 6UBB B5P5 IFLI

Ai vai uma estratégia para eliminar o chefe do último estágio. Primeiro, você deve selecionar a arma Ray Gun como principal e a Vulcan Cannon como secundária. Assim que o inimigo aparecer, você tem quatro segundos para danificá-lo ao máximo antes que ele pare de girar. Neste momento use a Ray Gun, que é a mais forte. Quando ele parar de girar, caia fora e esconda-se atrás de uma das paredes. Posicione-se num dos cantos da tela e ataque-o com a Ray Gun. Quando ele chegar muito perto, pule para o outro canto e repita a mesma operação.

Existem áreas escondidas na floresta que contém presentes e bônus. Uma delas está logo na primeira fase, no buraco após a segunda plataforma. Pule no buraco e caia na primeira passagem à esquerda. Faça o Mickey passar pela parede — que é falsa — e você encontrará os itens.



**SISTEMA
LÍDER
MUNDIAL**



SP - São Paulo: Akropolis/Arquê/Arca Video/Bazer Moreira/Bazer Morais/Biz Am. Maneca/Briquetes/Laura/Casa Primavera/Casa's Bury/Cinética/Comercial/Eduardo/Cyamus/DB Briquetes/Eletrônica/CATV/Eletrônica/Endemil/Eletrônica - m.ões Schen/Filic/Iti Optical/Iti Eletro/Penthu/Iti Toys/N'Games/Lab For Panen/Cole/Loja das Bagunças/Loja Nippon/Loja Dial/Loja Parus/Mat/Mappi/Mario Bros/Policon/Plasma Magazine/San Maro/Systema/Toch Video/Unibson - RJ - Rio de Janeiro: A Glaciara/Alvares - nst Musicus/S.T.H./Casa Minas/Comar/Hedra/Copa Pedro Rio/Candel/Rad Pay/Organizado/D-scores/Cristiane/Ele Cinética/Eletrô Lab/Fredom/Hiper Sound/Infantina/Cine Foto/Mini Nelly/Lab Revoluções/Loja Americana/Loja Parques/Loja Real/Luz For Amado/Magazine vicenzil/Orbit/Robertange/Rozelândia/Show!S - Lagos Eletrônicos/Sound Station/Video Arte - RJ - Interior: A Música/Beto Neves de Mager/De Pia Mat Fotográfica/Foto Stop/Infantina/Gato Sound/Homem/Loja Nippon/Magazine Voz/Velvet nsm/vozes/Oliva Avenida/Rádio Frequência/vegei/Video Maria - PR - Curitiba: Casa/Lourdes Macedo/Ponto Quente/Prodimão - ES - Vitória: Casa das Briquetes/Casas Gue/omni/Centel Color/Dado/Dele Eletrônica/Rangel/Eletrônica Yung/Festa Comercial/Lady Silve/Primo/Laborcolor - MG - Belo Horizonte: Diplomata Discos e Fitas/Eletrô Radio - m.ões Material/Hai Som/Sem Nome Discos e Fitas/Variação Beag - MG - Interior: A Música/Disco Discos Vale do Apolo/Eletrô Center/Eletrônica Rodoviária/Eletrônica/Ele/Grupos Eletrônica/ Azeite Musical/Waber/Only Stereo/Palácio do Som/Rai do Disco/Reflexões/Dicas/Senzão/Java Discos - RS - Porto Alegre: Casa e/for/Multison/Misson/Palácio Musical - RS - Interior: Comercial/Gestum/Multison/P Audio - PE - Recife: Bom Preço/Cânada Color/Fabulous/Fernando Leal/Pedrosa das Fôncas/Super Top/System Som/Yang Presentes - DF - Brasília: Carlewin Junior Cine Foto/Óticas Lory

MASTER SYSTEM

ALEX KIDD

HIGH TECH WORLD

Nova aventura de Alex Kidd de volta ao mundo

Três mapas, pulas de um delta e viagens por terra e submundo aquático

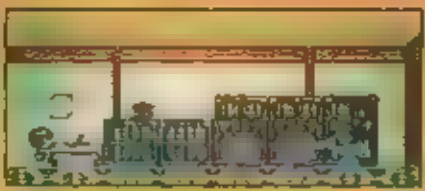
Por João Ricardo Samorim

Fliperama aberto

Como Andar



O pai de Alex vai lhe dar um mapa falso. Saia a bordo da nave para receber o pedaço verdadeiro

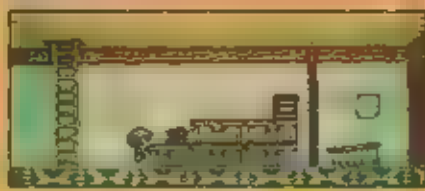


Alex precisa de um livro, mas só Barbara, que tem uma sala no Segundo Andar, sabe o nome do livro. Depois de saber o nome, John lhe dá o livro que esconde um outro pedaço do mapa

Quarto Andar



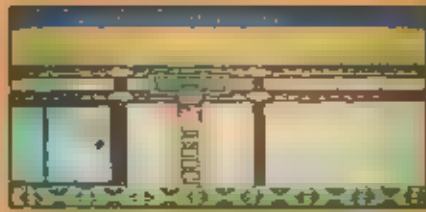
Para que James apareça, primeiro você vai precisar passar pelo teste de Mary, no Quarto Andar. Ai, James vai lhe dar um pedaço do mapa todo destruído. Não encoste no mapa. Pegue primeiro o restaurador de papel com Rackwell, no Primeiro Andar



Não desça pela escada da direita para não levar o maior tombão. Saia pela outra escada e pegue a chave que está no andar de cima para poder abrir a caixa

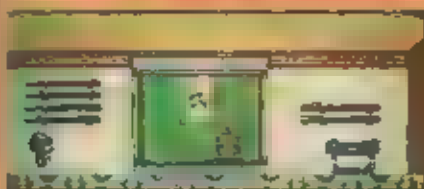
Terceiro Andar

Neste andar, você precisa consertar o relógio. Para consertá-lo, você precisa do galo que está no Quarto Andar e da escada que está no Primeiro Andar. Com o relógio consertado, você ganha outra parte do mapa



Respondendo corretamente às perguntas, Mary lhe dará outro pedaço do mapa. Siga a sequência das perguntas:
1 - 3, 2 - 3, 3 - 2, 4 - 1, 5 - 2, 6 - 1, 7 - 1, 8 - 3, 9 - 1, 10 - 3

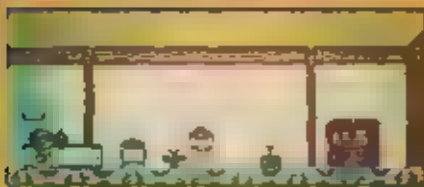
Segundo Andar



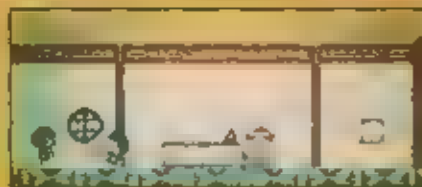
Não pegue a armadura. Ela é muito pesada para Alex.



Não use o computador para Alex não levar um bafo de choque.



Barbara lhe dirá o nome do livro que John deveria entregar para Alex.



Você vai encontrar esses dois personagens entre 30 e 45 minutos. Entre três vezes na sala e eles lhe entregarão um pedaço do mapa.

Terceiro Andar



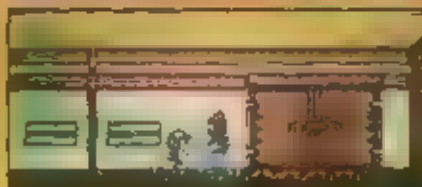
Dêe dentro do caldeirão. Você vai encontrar uma escada. Ele será útil para você consertar o relógio do Terceiro Andar e limpar o banheiro do Sexto Andar. Dentro do rio, uma surpresa: outro pedaço do mapa.



Acerte o nome de todas elas para ganhar outro pedaço do mapa. A sequência é: Linda, Betty, Janet, Cindy, Susan e Kate.



Você se encontrará Rockwell depois de 20 minutos após a ligação que você fez para ele. Ele lhe dará o restaurador do papel para poder pagar o pedaço do mapa que está com Joanna.



Bob, o porteiro, não vai deixar você passar. Não importa.

Sexto Andar



Você precisa abrir o cofre com a chave que está no Quinto Andar para poder pegar o assadito e fugir do castelo.



Depois de conseguir as oito partes do mapa, vá para uma das varandas deste andar e pule com sua asa-delta.



Pegue todas as moedas. Você vai precisar delas.



Depois do rio, vá por cima.



Na loja de antiguidades, compre um Rock-cratcher.

TOP SECRET



...the first of many...

...the first of many...

...the first of many...

...the first of many...

...the first of many...

...the first of many...

...the first of many...



STRIDER é o máximo: são 8 mega de memória que vão duplicar a emoção e a aventura no seu Mega Drive. Não é a toa que ele ganhou os prêmios 'Best Video Game of the Year' e 'Best Graphics in a Video Game' da revista Electronic Gaming Monthly nos Estados Unidos. Nessa história, você é um agente especial bem no meio do território russo, designado

para exterminar os ditadores maldosos que querem dominar o mundo. Entre muitos socos e pontapés, você vai atravessar fortalezas, montanhas da Sibéria e selvas perigosas, enfrentando andróides, cachorros assassinos e até amazonas!! Então prepare-se, porque além de músculos você vai

MEGA DRIVE

precisar de muita cabeça para vencer essa aventura inesquecível.

STRIDER TEM 8 MEGA DE MEMÓRIA. OS INIMIGOS VÃO LEMBRAR DA MEGA SURRA PRO RESTO DA VIDA.



SEGA

EM VENDA

SUPERESTRATÉGIA

NINTENDO

THE LITTLE MERMAID™



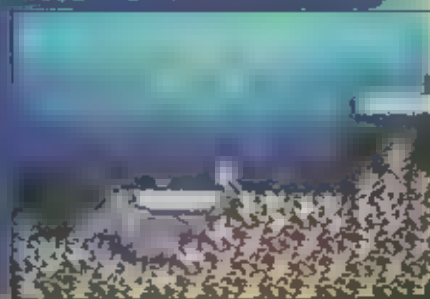
Depois de passar por uma série de aventuras, Ariel e Flounder chegam ao castelo de Ariel. Lá, eles encontram o rei e a rainha, que os recebem com carinho. Ariel conta para eles sobre sua vida no reino dos peixes e sobre sua paixão por Flounder. O rei e a rainha ficam muito felizes e decidem que Ariel pode se casar com Flounder. No entanto, eles precisam cumprir algumas condições. Primeiro, Ariel precisa se casar com Flounder antes de completar 16 anos. Segundo, ela precisa se casar com ele sem a aprovação dos outros peixes. E terceiro, ela precisa se casar com ele sem a aprovação dos outros peixes.

Depois de cumprir essas condições, Ariel e Flounder se casam e vivem felizes para sempre. O fim.

1. O primeiro nível



Neste nível, você precisa coletar 100 pontos. Para isso, você precisa coletar todos os peixes que aparecem na tela.



Sobre esta pedra, existe um item escondido. Usando a corda da sereia, faça toda a área até aparecer um cachimão. Ele dá pontos.



Nesta parte, há várias aberturas na rocha. Jogue peixinhos para dentro das cavidades e mergulhe presentes escondidos — como o garfo, que também dá pontos.

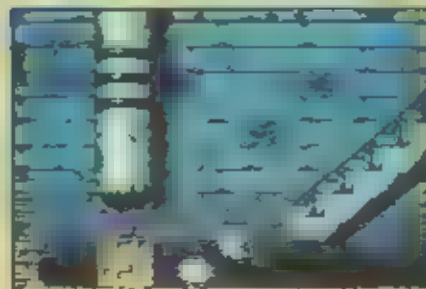


O chefe desta fase é um mal-encarado tubarão. Para vencê-lo, basta aprisionar os peixes que nadam ali por perto e jogá-los contra o vilão.

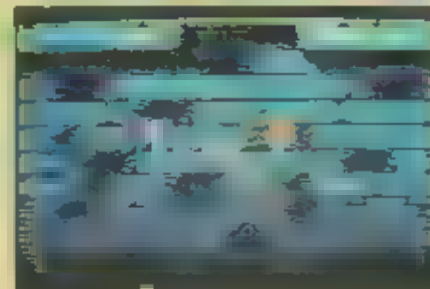
SUBSTITUIÇÃO



Sempre que encontrar um banco de areia como este, vasculhe-o com a cauda. Nesta aqui, tem uma concha escondida que será muito útil para dar um chega pra lá nos peixes.

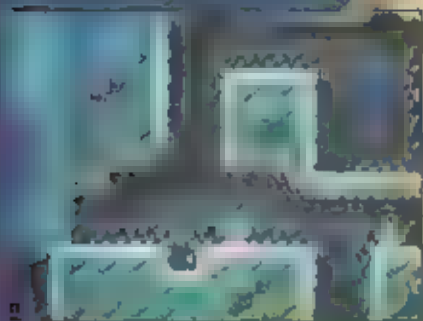


Se você der uma "rebada" na barreira, ela também dá pontos. Mas este peixe só tem efeito se Ariel estiver com uma bolha de ar.



Para vencer as merlins, a estratégia é jogar coquetos de coraçãoço nestas.

SELOFATE



Fique atento: nestas aberturas no gelo também há prêmios



Para passar com a concha para o outro lado (acerte este conselho, você vai precisar), jogue-a sobre a plataforma do gelo, pelo para o lado direito e pegue novamente a concha



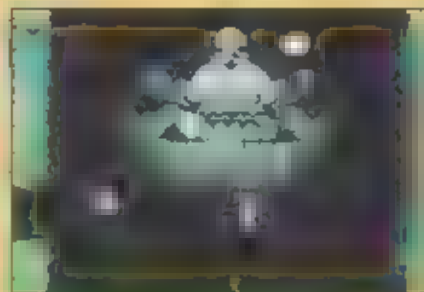
O chefe desta fase é um lobo-marinho, que quando chega perto da borda da plataforma, pode ser acertado com croquetes de peixes.

© 1992 DISNEY

OLIMPICASTRE



Nos labirintos do castelo, entre nas bocas. Elas o levarão para outros lugares. É nessas saídas que você encontrará as coisas



É no castelo que mora a vilã Ursula. Quando topa com ela, usa o velho truque da bolha. Seu ponto vulnerável é a cabeça



Antes de chegar ao final, há mais um encontro com Ursula. Ela pode ser derrotada com a mesma tática, mas desta vez sua resistência será maior. Jogue um maremoto de bolhas em cima dela pra ver se a malvada resiste ou não



Enfim, sen. Ariel cumpre sua missão, derrota Ursula e volta à terra onde conhece seu príncipe. E os dois vivem felizes para sempre

UNDERSEA VOICING



Se passar perto das bancas de areia com dois olhinhos atentos, cuidado: estes olhos são de um peixe estúpido que está louco para fazer AMOC em Ariel



Você chegou a outro terrível chefe. Os cabanos do navio afundado soltam peixes: pegue-os, faça bolhinhas com eles e jogue-os contra o cavalo-marinho



Você pode atostar as pedras, abrindo caminho para pegar a vitinha lá embaixo



TOP SECRET!

TIGER HELI

Para conseguir o Continue, aperte os botões A e B, juntos, até o jogo reiniciar. Os comandos devem ser dados na tela do Game Over e só funcionam para os cartuchos padrão japonês.

ROBERTO TANAKA
São Paulo, SP

GAUNTLET

Use estes códigos para o último nível do jogo.
Deusa: HHP-F00-W64
Mago: HPH-600-WC0

Nos cartuchos padrão japonês, é possível começar o jogo com oito vidas. Em qualquer momento, aperte juntos os botões Start e Direcional para a direita. Se você repetir este comando também em qualquer tela do jogo, suas energias serão recarregadas.

RICARDO SAMEZIMA DE SOUZA
JONATHAS ALVES DA SILVA
São Paulo, SP



SUPER PITFALL

Se você quiser falurar umas vidinhas extras, faça o seguinte: ao encontrar um sapo sozinho, elimine-o com um tiro e volte para trás na tela, até aquele pedaço onde você encontrou o sapo, desaparecer. Em seguida, vá de novo para frente e você verá o sapo lá de novo. Repita esta operação até ganhar uma vida.

SUPER MARIO 2

Achei um truquinho neste jogo. Na tela 3-1, jogue seu personagem na cachoeira e você achará uma porta. Entre, pegue a poção e jogue-a em cima do vaso. Você vai sair na fase 5-1.

ROBSON FELIX DA SILVA
São Paulo, SP

JACKIE CHAN

Nos cartuchos originais americanos, há um truque para fazer a seleção de fase. Durante a tela de apresentação, aperte para cima, para cima, para baixo, para baixo, para cima, para baixo, B e A no controle 2.

SUPER MARIO 3

Além das P-Wings encontradas normalmente durante o jogo, existem outras que poderão ser pegas, desde que Mario colele um certo número de moedas em determinadas fases. Veja na tabelinha as fases em que isso acontece e quantas moedas é preciso pegar. Em outras fases, seu prêmio será uma âncora que serve para breicar aquele navio que fica mudando de lugar no mapa dos mundos e atrapalha sua vida.

Mundo	Moedas	Item
2-2	30	Âncora
4-2	22	Âncora
6-7	78	Âncora

ABADOX

Ai vai um truque para seleção de fases que funciona nos cartuchos originais americanos. Na tela de apresentação, aperte o Start. Com este comando, aparecerá uma tela com as informações de copyright do game (Licensed by Nintendo etc.). Agora, dê a sequência de comandos esquerda, para cima, direita, para baixo, para cima, direita, esquerda e para baixo. Surgirá uma tela especial para seleção de estágio.

Portateis

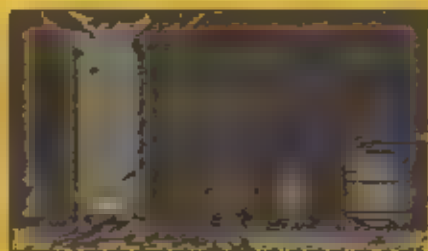
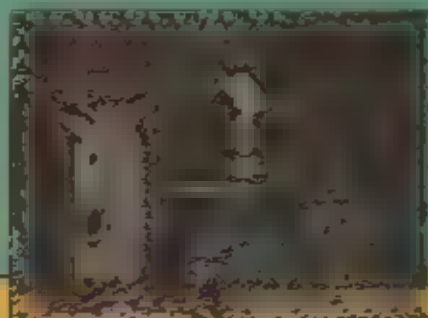
Lançamentos e dicas para os joguinhos que você leva para qualquer lugar

Game Gear

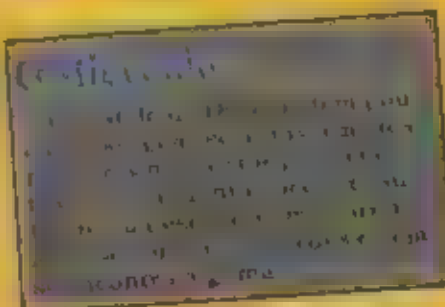
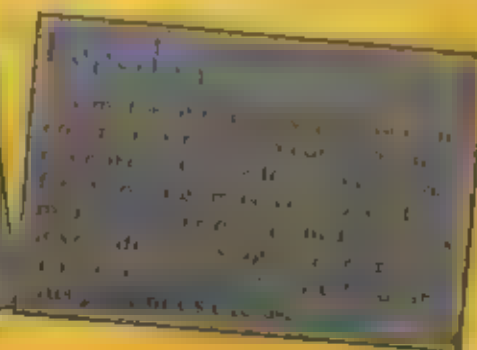
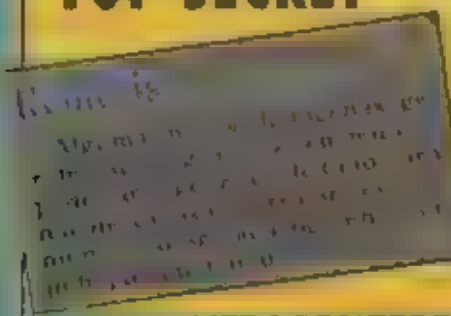
Bart Simpson's Escape from the Camp Deadly

Depois dos fliperamas e consoles Nintendo 8 bits, é a vez do Game Boy ganhar sua aventura com o terrível Bart Simpson. Recém-lançado nos States, este game tem uma história completamente diferente das outras versões. Bart e Lisa são enviados para uma colônia de férias, onde nem tudo é diversão: aliás, não é mesmo. Os esportes praticados lá são do tipo hard, escaladas em montanhas, captura de bandeira e outras coi-

sinhas leves. A colônia mais parece um campo de concentração nazista, e ainda tem uns monitores muito pentelhos. Bart e Lisa resolvem fugir deste inferno, e aí começam as aventuras. O garoto conta com os famosos superpulos, um bumerangue e... cusparadas (pega leve, Bart...). Dica: Lisa aparece em alguns momentos do jogo para ajudar Bart. Não jogue o bumerangue ou cusparadas em direção a ela senão dá galho.



TOP SECRET

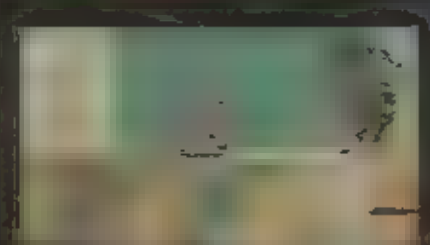


Game Gear

TOP SECRET

Mickey Mouse in the Castle of Illusion

Depois dos fliperamas e consoles Nintendo 8 bits, é a vez do Game Boy ganhar sua aventura com o terrível Bart Simpson. Recém-lançado nos States, este game tem uma história completamente diferente das outras versões. Bart e Lisa são enviados para uma colônia de férias, onde nem tudo é diversão: aliás, não é mesmo. Os esportes praticados lá são do tipo hard, escaladas em montanhas, captura de bandeira e outras coi-



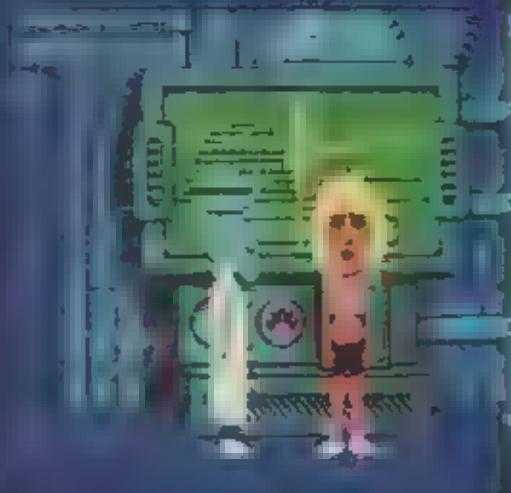
COMPUTER GAMES

PC

MANIAC MANSION

MANIAC MANSION

Neste jogo da Lucas Film, que também tem uma versão para os videogames 8 bits, você vai se aventurar numa casa muito louca. Seu objetivo é resgatar Sandy, a amiguinha do herói Dave, que foi sequestrada pelo destrambelhado doutor Dr. Ventriloque. Descobrir que um antepassado da família da casa, e tudo lá ficou muito aquiescente. Antes de resgatar Sandy, portanto, é preciso desligar o gerador de energia da mansão para que ele não exploda. Além do Dave, você comandará mais dois personagens à sua escolha: Michael, o fotógrafo, e Bernard, o estudante Q.E.D. São duas boas opções para chegar muito facilmente ao final deste "adventure". Como padrão VGA, não requer o som de seu



PC

TOP SECRET

KINGS OF THE BEACH

O melhor atacante é Randy Stockdos, e na defesa o mais forte é Finjan Smith. Lembre-se de escalá-los para as partidas mais difíceis. Password para o último jogo: SUNDEVIL.

THEIR FINEST HOUR

Não tenha a moral de começar logo pelas missões. O melhor é treinar até ficar preparado para encarar este jogo

LAKERS VS. CELTICS

Ao jogar o time com o time dos Celtics não inicie a partida com o jogador Kamm Abdul Jabbar. É que se jogar desde o começo, o atleta cansa-se facilmente. Só coloque Jabbar no time depois da metade do primeiro quarto.

TOP SECRET

intensas no eixo 21. Muito depois foi invadida por seres alienígenas, e estes avariaram as torres a bordo de sua nave intergaláctica. Neste jogo de alto nível, da Coreia, você pode ruler um MAX 2.0, o feroz inimigo e bom amigo do usuário. No final da campanha, vale a pena obter mais pontos para enfrentar os alienígenas e obter o prêmio. Para o nível final, você precisa derrotar o chefe do domínio. Para o nível final, você precisa derrotar o chefe do domínio. Para o nível final, você precisa derrotar o chefe do domínio.



THE TREASURE OF USAS



O resgate da USAS foi espalhado em cinco mundos e deve ser recuperado pelas agências WIT e Cies. Neste jogo tipo aventura, assinado pelo Konami e com 25 fases, o objetivo é apenar símbolos para abrir o solo sagrado que existe em cada

base. Mas cuidado: atirar as portas es-
trondem-se pelos alicerces. Se você tiver
um joystick de Master System ou Mega
Drive, use-o para conseguir melhores re-
sultados. Agora, umas das saídas pro-
prias: **MONSTRUO GATO** -- leva o casto

lo de mármores; JULIA RUTAS -- vai direto ao salão das sôas.

COLABORAÇÃO TADEU L. PEREIRA
São Paulo - SP

101: Self

VENON STRIKES BACK

Estes são os códigos que você deve usar nos eletran-
sportadores Mayhem Walkyr Transmognity Petals of
Doom Eles devem ser digitados na opção password an-
tes de iniciar o jogo

CLEBER R MARIANO
São Paulo - SP

ZANAC 2

ZANAC 2

Para ganhar 99 vidas aperte todos os botões da parte superior do teclado. Haverá uma pausa, então aperte o STOP e o jogo recomeça a Parar direto ao nível 11 aperte os comandos ESC TAB CONTROL SHIFT CAPS LOCK Os dois códigos podem ser usados ao mesmo tempo, fazendo você começar do nível 11 com 99 vidas



**EDITORA
AZUL**

Fundador
VICTOR ALVIA
(1907-1990)

Diretoria
Angela R. de
Edgard de Sá e
Roberto Lima

Diretor Superintendente: Angela Feiva

ACÇÃO GAMES

Diretor de Divisão: Carlos F. Almeida

REDAÇÃO

Redatora-chefe: Regina Giannetti
Editora: Belinda Santos
Supervisor de Arte: Michel Spitaler
Diagramador: Celso da Silva Gama, Sônia Regina Ayres
Colaboradores: Artur Ely Ana Manso Bastos, João Ailton O. de Andrade, Revisão: Suzete Stampel Fotografia: Iván Camero Ilustrações: Silvio Vilanova Spacca, Speda, Wilson J. Tardelli Consultores: Christian Zaharic, Marcelo Hayashida, Marcos Roberto de Lima, João Ricardo Samelzima de Souza, Rodrigo Rodco de Oliveira, Tadeu Carqueira Pereira, Tércio Carlos Eduardo Miranda, Deborah Peleias Correspondente Internacional: Angelo Ishi, Japão

Diretor: Romeu Andreia Fink
Supervisores: Rosângela Caspuk
SP-Contatos: Ana Maria S. e Lobo, Cláudia Solari, José Estevão Favar
RJ-Contatos: Mônica Camargo
Coordenadores: José Soares A. Santos, Vladimir Xavier de Almeida

COMERCIAL

Diretora: Ivana Helena Miranda Gomes
Gerente de Produto: André Fátima, Amair
Gerente de Promoções: Fabu Bucci

EDITORA AZUL

PUBLICIDADE

Diretor Geral: Carlos Alberto Araújo
Diretor do Rio de Janeiro: Eduardo Rosa

SERVIÇOS EDITORIAIS

Azul Press: Gerente: (11) 303-1111
Estúdio Fotográfico: Gerente: Fábio Lobo
Abril Press: Gerente: (11) 303-1111
Dep. de Documentação: Gerente: Suzana Camargo
Correspondentes: Ana Maria Bonfatti, José Lima, Rômulo dos Anjos

Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazar
Diretora Responsável: Lege de Lima Costa, (11) 303-1111

ACÇÃO GAMES é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. São Paulo. Redação, Publicidade e Correspondência: Av. Nações Unidas, 5777 CEP 05478, tel. (011) 211-7885 Caixa Postal 88254 CEP 05389 Telex (011) 83-78 Fax (011) 813-9115 Telegramas: Editaabn, Abnpress, Rio de Janeiro: r. Marechal Câmara, 60 15º andar S 533334 CEP 22290 tel. 546-8282 Telex (021) 36890 Fax (021) 36690 Telegramas: Editaabn, Abnpress. Circulação desta revista: dezembro 9. Número atrasado: ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abni de sua cidade. Distribuído com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações

São Paulo. Serviço ao leitor: **ANER** 11-823-9222 **IVZ**
Fotolito: Repro S.A. Estúdio Gráfico

Impressão: 2.000.000. Impressão: 2.000.000. Impressão: 2.000.000

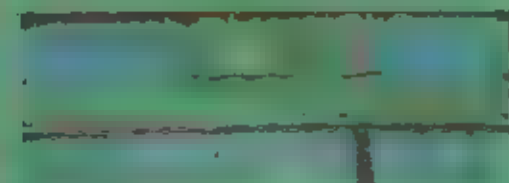
GAME

Compare sua
melhor marca com as destes feras



BMX

Super Pitfall



Super Mario 3

RECORDES NINTENDO

1942	999 950	Caino de Marchi - SP
Astyanax	1 225 200	Bernardo B. Borghetti - DF
BMX	151 950	Rodrigo M. Rodrigues, SP
Cobra Triangle	317 050	Alessandro Duarte Mala - SP
Double Dragon 2	999 990	Jean Pierre Ferrari, SC
Ninja Garden 2	999 990	Francisco F. G. Rodrigues, SP
Ninja Garden 3	899 990	Francisco F. G. Rodrigues, SP
Popeye	57 360	Paulo Renato da S. Perazzo, PE
Super Mario 3	9 999 990	Marcelo P. Sambud - SP
Super Pitfall	9 999 990	Walter Matheus F. ho, SP



RECORDES MASTER SYSTEM

Alter Barnes	17 071 400	Rogério H. Aizawa - SP
Black Belt	9 999 900	Rogério H. Aizawa - SP
Castle of Illusion	999 990	Francisco M. Lima Cruz, PE
	999 990	Rodrigo S. de Santos - SP
Galaxy Force	367 000	Lucio José da S. Freire Jr. BA
Kansards	9 999 900	Carlos P. Figueiroa - SP
Moonwalker	999 990	Carlos Henrique Machado - SP
	999 990	Vladimir Morel - SP
Rambo	97 850	Julio Cesar Claudio, SP
Shooting Gallery	43 000	Edwardo G. Bertoldi, RS
	99 900	Daniel Gomes de Souza - SP
	99 900	Equipe Death-ly Gamb. SC
Vigilante	99 900	Julio Cesar Claudio - SP
	99 900	Rodrigo S. dos Santos, SP

Moonwalker



Vigilante



Black Belt



OVER

RECORDES MEGA DRIVE

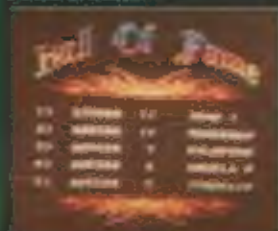
Burning Force	881 180	Sérgio Ricardo de Assis, SP
Buster Douglas	2 292 840	Elias A. A. Junior, RJ
O.J. Boy	4 114 000	Fernando M. Paes, MG
Fantasia	996 800	João L.F. Junior, SP
Inspector X	792 600	João L.F. Junior, SP
Midnight Resistance	11 907 200	Daniel R. Delzan, SC
Moscowalker	1 177 300	Daniel R. Passôa, PE
Pbafios	1 738 760	Sérgio Ricardo de Assis, SP
Sonic	8 999 990	All Games, PR
	8 999 990	André Motta Polli, SP
Shadow Dancer	2 054 400	Sérgio Ricardo de Assis, SP
Strider	406 050	Elias A. A. Junior, RJ
Super Hang On	99 301 220	José Carlos Aires, SP
Sword of Sodan	256 000	João L.F. Junior, SP
Tetris	25 419	Paulo Santos de P. Junior, DF
Zoom	999 990	Sérgio Ricardo de Assis, SP



Fantasia



Sword of Sodan



Super Hang On



AVISO AOS FERAS

Capriche na sua foto! Ela poderá ser publicada na revista se tiver boa nitidez e contraste. Lembre-se de escrever no verso o nome do jogo, o sistema a que pertence e a pontuação obtida para facilitar a identificação. Recordes não acompanhados de fotografias não são considerados. Mande sua carta para **AÇÃO GAMES — SEÇÃO GAME OVER**, Av. das Nações Unidas, 5777 — São Paulo, SP.



EDITORIA
AZUR

NOSSAS PUBLICAÇÕES

BIZZ

Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS

Folios e Letras Traduzidas

FUTUR

Surf

BODYBOARD

Bodyboard

BOA FORMA

Ginástica, Esporte e Saúde

SAÚDE & VITAL

Prevenção e Saúde

CARICIA

Comportamento Jovem

HORÓSCOPO

Astrologia - Esoterismo

SET

Cinema e Vídeo

SET-1000 VÍDEOS

Seleção dos Melhores Vídeos

AÇÃO GAMES

O Mundo dos Games

CONTIGO

Atualidades - TV

SEMANARIO

Variedades

SOM SERTANEJO

Música Sertaneja

FAMA

Música e Idólos

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo

Redação, Publicidade e Correspondência: av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479, TEL: (011) 211-7866. Telegrafas: Editora Abnypress

Rio de Janeiro

r. Marechal Câmara, 160 - 15.º andar - s 1533/34 - CEP 22290, Fone: (021) 546-8282, RJ, Telex 2122674 EDAB BR

Los Angeles (EUA)

1840 N. Beverly Glen Dr. - 90077, Phone: (213) 474-7851

Nova York

Lincoln Building, 60 East 42nd Street, Suite 3403, New York, N.Y. 10165, Phone: (001212) 557-5900 5993, Telex: (001) 237670, FAX: (001212) 983-0972

Paris

33, rue de Miroménil, 75008, Paris, Phone: (00331) 42.66.31.15, Telex: (0042) 860731

ABRILPA

FAX: (00331) 42.66.13.99

PUBLICIDADE

Brasília-DF: Espaço Com. Integrada e Cons. Ltda. Fones: (061) 223-2134 226-3644 FAX

Belo Horizonte: M.A.M. Public. e Repres. Ltda. Toda Mídia

Região Sul: Pont. Sul - rua Barão do Triunfo, 720-801, CEP 90060, Fone: (0512) 23-9528, Porto Alegre - RS: (0482) 44-8224 Florianópolis - SC: (041) 234-0439 Curitiba PR

Norte-Nordeste: Toda-Mídia Representações Ltda. Fones: (081) 465-1883 e 465-1856 FAX - PE

G • A • M • E

CASSE TAPÇA

Tirando um sarro dos
VIDEOGAMES



O bicho-preguiça mais lento do planeta

Seu objetivo é derrotar o terrível Desper Tador. Para isso, procure as pílulas de tranqüilizantes escondidas nas árvores. No primeiro estágio — que dura aproximadamente seis dias — Sonoc precisa tomar conta de duas tartarugas. Cuidado para nenhuma delas escapar. Ele adora dar uma cochilada depois do almoço. Não durma sem o protetor de ouvidos. O Desper Tador pode atacar a qualquer momento.



SUPER MARIA

A Nintendo, de Portugal, acaba de lançar a versão feminina do Super Mario. Os personagens são bastante semelhantes, já que a Super Maria tem

tanto buço que até parece um bigodão.

A aventura se passa na Bacia-Ihoândia. Com seus tamancos saltadores, Super Maria precisará encontrar o Cálice de ouro do Porto Sagrado. No primeiro estágio, use o lápis que carrega atrás da orelha para acabar com o ataque de latas de azeite assassinas. Deixe sua espingarda sempre carregada de azeltonas. Ela será muito útil no final do jogo.

CHEGARAM OS CARTUCHOS EM PORTUGUÊS

Os jogos
e personagens que
aparecem nesta seção
não são verdadeiros,
mas apenas invenções
para divertir os
leitores.



Dois cartuchos bastante famosos serão adaptados para o português. No lugar de Michael Jackson e seu Moonwalker, será lançado Conceição, estrelado por Cauby Peixoto. Outra novidade será Moguilo Punch-Out. Os cenários vão de ringues de boxe até o programa Aqui Agora. A tela final é emocionante. Ao derrotar os adversários, com a ajuda de Gil Gomes e Wagner Montes, Maguila faz uma série de agradecimentos ao açougueiro, ao padeiro e ao frentista do posto perto de sua casa.

RENDÁ-SE VOCÊ ESTÁ CERCADO

A VIDGAME não te dá chance de escapar e cerca a sua locadora com as melhores oportunidades.

SEGURANÇA TOTAL

Fornecemos nota fiscal coberta pela 4ª via de importação.

GAMES DISPONÍVEIS

Battletoads • Fester's Quest • Silver Surfer • Beetlejuice • Bugs Bunny • Rocketeer • High Speed • Indiana Jones L. Crusade • Little Mermaid • Spider man • Sonic • Street Smart • Ka-Ge-Ki • Streets of Rage • Hockey • Lackers X Celtics • Fantasia • Budokan • E mais 400 títulos.

FRANCHISING E ASSESSORIA

O melhor atendimento para locadoras de vídeo interessadas em games e assessoria inteiramente grátis.

SUPER NESS

F Zero Race • Final Fight • Ultraman • Super Mario World • Gradius III • Populous • Pilot Wings • Zelda III • Actraiser • R-Type II

NEO GEO

Nam 75 • Ninja Combat • Supler Spy • Magician Lord • Sengoku

ARCADE

Você vai querer ter um em sua loja. Mais versátil que o fliperama, você pode trocar o console e o jogo.

CONSOLES

SUPER NESS (transcodificado na origem)
NEO GEO • MEGA DRIVE • GAME BOY • GAME GEAR

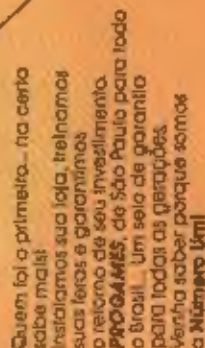
Agora também em

COPACABANA

VIDGAME

ACEITAMOS
cartões de crédito
Diners, Creditcard, Visa
e American Express

"O MUNDO DOS GAMES"



A **PROGRES** escancarou suas portas para o NATAL 91! E de portas abertas tudo fica mais fácil! Alocada, a venda, a compra... ali é o "FRANCHISING" que você sempre sonhou. Na NATAL desta ano, bata na porta certa, bata na porta da **PROGRES**. Defina o valor em você: essa ideia que contagiará o mundo inteiro.

6494
Box 7435
R. Alton 45
7th and 1st - C.

Tel: 026 9460
 12 Pongquama, 334
 Cap 05005

WUZHULU
Tel: 674394
44 Rowland, 1007
C&P Quasi

GILBERT HODG
 Nov 2007 09:24
 Mr. Paula Faccini,

540 CALAND
Tel: 414 9429
R. AUTOMOBILES, 18
C/29 0045/21

MAZULUZA
Tel. (031) 485 4644
Mr. Carl Jacob Oltrop
McCarthy 1224
J. B. - 087 34270

664.10041 274.3341
SCUM 343 - 81000 E
info 64 - CSE 71766

00588-00000
 Tel: 0058 625 2122
 R. Rui Siqueira, 805
 Cx. 5454

SAUNDERS
Tel.: 0771 336 5552
2, Augusta Piazza, 56

BEA VOCE
O PROKRAVOI